Nintendo Switch · 3DS · 2DS · eShop · Retro

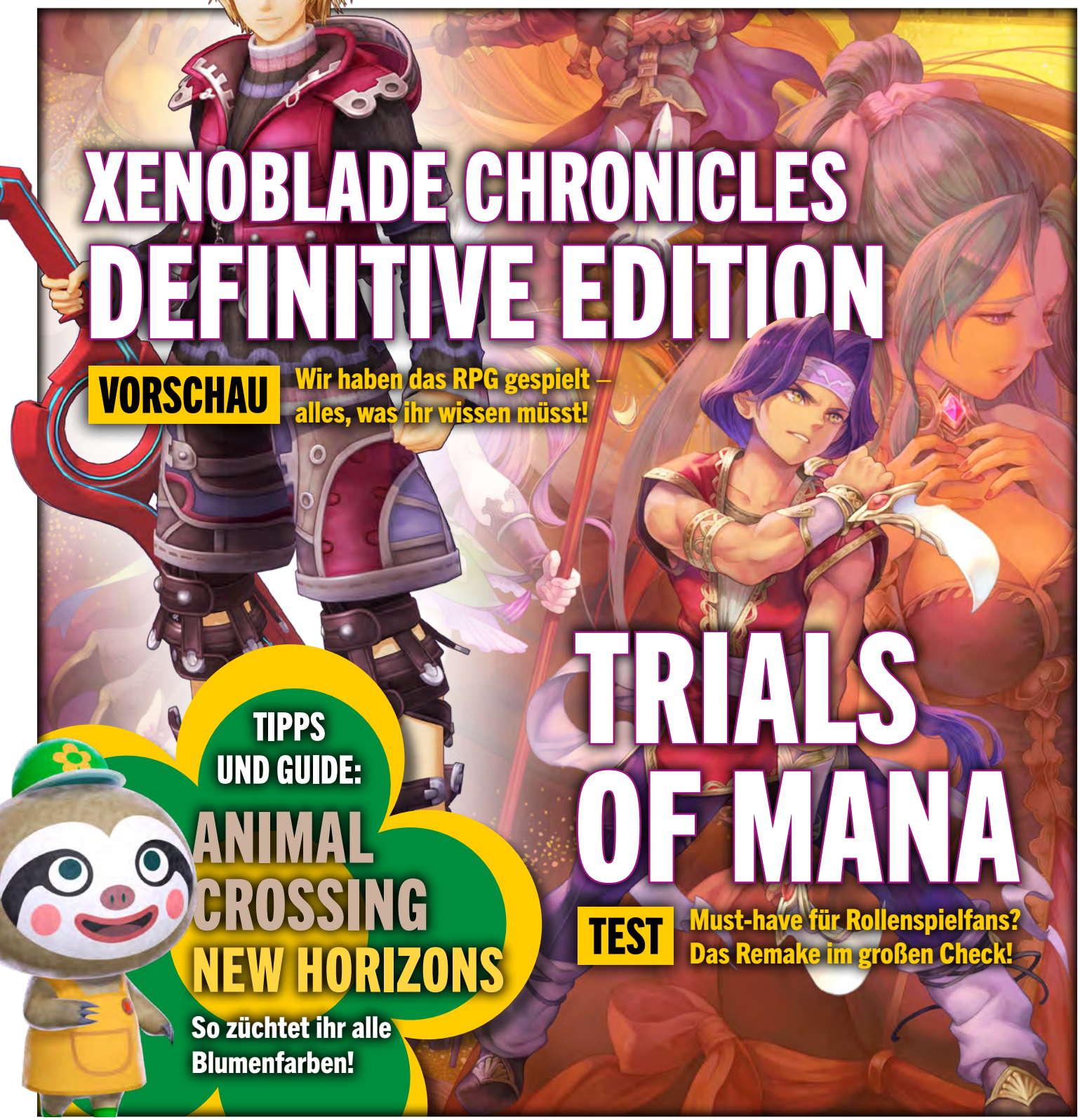
06/20 · Ausgabe 278 · € 4,90

N-ZONE

DEUTSCHLA ES NINTENDO-MAGAZIN · WWW.N-ZONE.DE

4 194373 904907 06

Österreich € 5,50; Schweiz sfr 8,20; Benelux € 5,80; Frankreich, Italien, Portugal, Spanien € 6,40



XENOBLADE CHRONICLES DEFINITIVE EDITION

VORSCHAU Wir haben das RPG gespielt – alles, was ihr wissen müsst!

TRIALS OF MANA

TEST Must-have für Rollenspielfans? Das Remake im großen Check!

TIPPS UND GUIDE:

ANIMAL CROSSING NEW HORIZONS

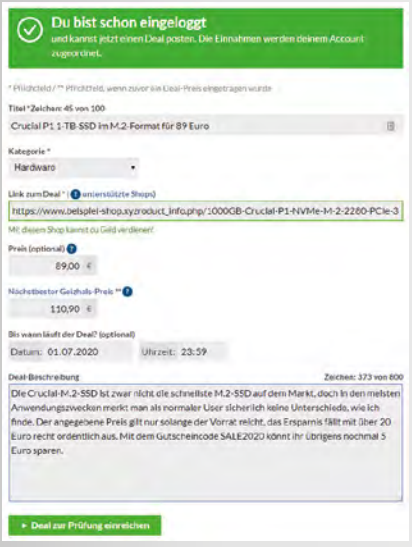
So züchtet ihr alle Blumenfarben!

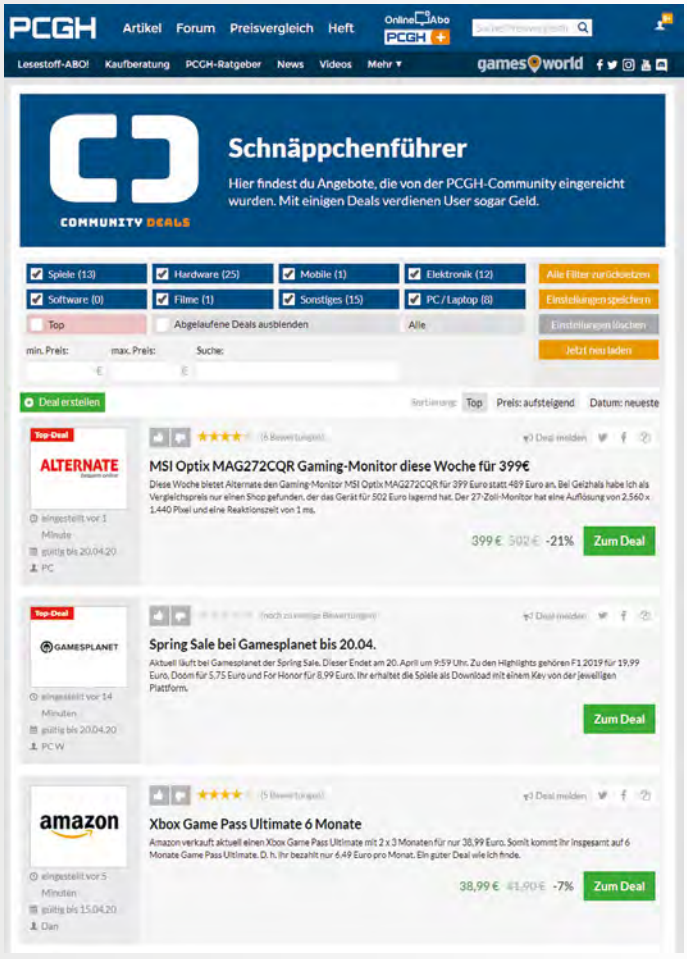
ANZEIGE

Community Deals

Jetzt Schnäppchen einreichen und mit einigen Shops sogar Geld verdienen!

Als PC Games Hardware-Forenmitglied kannst du jetzt Deals auf unseren Webseiten veröffentlichen und mit der PCGH-Community und deinen Freunden teilen. Deine Mühe zahlt sich richtig aus, denn mit einigen Shops kannst du sogar Geld verdienen, wenn andere User Produkte über deine Affiliate-Links kaufen. Außerdem kannst du durch das Einreichen von Deals viele Trophäen und Belohnungen erhalten.





www.pcgh.de/community-deals-einreichen

PCGH

HERZLICH WILLKOMMEN, liebe Nintendo-Fans!

Sind gerade Japanwochen bei Nintendo? Wir haben in dieser Ausgabe auf jeden Fall ganz schön viel Neues zu J-Spielen zu berichten! Das Switch-exklusive Xenoblade Chronicles: Definitive Edition etwa hat sich in der Redaktion eingefunden – beziehungsweise im Homeoffice, denn wie ihr seht, sind die Büroräume noch sehr spärlich bevölkert. Ebenfalls ein Hochkaräter: Dem aufgefrischten Klassiker Trials of Mana widmen wir einen großen Test! Nicht zu vergessen Bravely Default 2, zu dem wir endlich mehr wissen, und das wollen wir in unserer Vorschau natürlich mit euch teilen. Mit solchen namhaften und hochwertigen Serien kann Disaster Report 4: Summer Memories im Testteil nicht mithalten. Dafür hat uns das Adventure mit Katastrophenthematik auf eine ganz andere, sehr überraschende Art überzeugt. Aber im Testteil finden selbstverständlich auch Spiele ihren verdienten Platz, die nicht aus Asien kommen. In dieser Ausgabe stehen Brawler, Rennsimulationen, Puzzle-Indie-Games, interaktive Filme, Action-Spektakel und schräge Koop-Erlebnisse auf dem Menü. Guten Appetit!

Hochkarätig wird das Jahr weitergehen, zumindest, was die Dritthersteller betrifft. Den drei großen Portierungen aus dem Hause 2K Games widmen wir nur zu gerne Vorschauen! Unser Magazin-Bereich hingegen wird von drei großen Themen beherrscht: Corona-Krise, Animal Crossing und The Witcher 3. Den in der letzten Ausgabe im Ausblick angekündigten Analyse-Artikel zur Virus-Pandemie haben wir dafür ins nächste Heft verschoben. Denn: Noch immer lassen sich das ganze Ausmaß und die Auswirkungen nur schwer prophezeien, zumal täglich neue Meldungen die Situation ändern. Statt ein am Drucktag veraltetes Special zu stricken, nehmen wir uns lieber mehr Zeit für eine ausführlichere Betrachtung in der Juli-Ausgabe. Aber zum Schluss noch ein erbaulicheres Thema: Mit unserem detaillierten Blumenzucht-Guide für Animal Crossing: New Horizons im Service-Bereich macht ihr eure virtuelle Urlaubsinsel zu einem kunterbunten Pflanzenparadies – perfekt, um dem aus den Fugen geratenen Alltag ein bisschen zu entkommen.

Viel Vergnügen mit der neuen Ausgabe und beste Gesundheit wünscht

eure Katharina!

ZAHLEN & FAKTEN 06/2020

Neun Tage
So viel Zeitdifferenz liegt zwischen der Veröffentlichung dieser Ausgabe und dem Ablauf des Test-Embargos von Xenoblade Chronicles: Definitive Edition. Auf Deutsch heißt das: Wir konnten zwar das komplette Spiel erleben, aber dürfen Test und Wertung erst in der nächsten Ausgabe abliefern. Freut euch also schon mal auf unsere XXL-Besprechung des Rollenspiels in Heft Nummer 279!

Willkommen, auf Wiedersehen
Von Praktikant Tim müssen wir uns schon wieder verabschieden – vielen Dank und alles Gute auf dem weiteren Weg! Im Team heißen wir ab dieser Ausgabe Praktikantin Antonia willkommen, die schon fleißig Artikel verfasst hat – unter anderem zu Xenoblade Chronicles: Definitive Edition.

HEFTINHALT 06/2020

START

Editorial 03

Heftinhalt 04

Aktuelles 06

MAGAZIN

Die Spielebranche im Homeoffice 12

The Witcher: Vom nerdigen Buchtipp zum Massenphänomen 16

10 Wünsche an Animal Crossing 20

Neue Inhalte in Super Mario Maker 2 24

VORSCHAU

Xenoblade Chronicles: Definitive Edition 28

Bravely Default 2 32

Borderlands: Legendary Edition 34

XCOM 2 Collection 36

Bioshock: The Collection 38

Termine 41

TEST

Team & Meinungsmache 42

Trials of Mana 44

Streets of Rage 4 50

One Piece: Pirate Warriors 4 54

MotoGP 20 56

Moving Out 58

A Fold Apart 60

The Complex 62

Help Will Come Tomorrow 65

Good Job! 68

Disaster Report 4: Summer Memories 70

Topspiele 72

SERVICE

Animal Crossing: Blumenzucht-Guide und Tipps für den Kunstkauf 76

RETRO

Game Boy Advance Video 80

N-ZONE Zeitreise 84

COMMUNITY

Interaktiv 86

Leserbriefe 92

FINALE

Thema des Monats 96

Ausblick/Impressum 98

44 | TEST | TRIALS OF MANA

38 | VORSCHAU | BIOSHOCK: THE COLLECTION

32 | VORSCHAU | BRAVELY DEFAULT 2

50 | TEST | STREETS OF RAGE 4

70 | TEST | DISASTER REPORT 4: SUMMER MEMORIES

28 | VORSCHAU | XENOBLADE CHRONICLES: DEFINITIVE EDITION

Was gibt es Neues in der Welt der Videospiele? Auf diesen Seiten halten wir euch Monat für Monat mit den interessantesten und wichtigsten Neuigkeiten auf dem Laufenden.

GERÜCHTE UM SWITCH-PORTS

Angeblich erscheinen Metroid Prime Trilogy, Super Mario 3D World, Resident Evil 3 Remake und Mafia 2: Definitive Edition für die Switch.

Eine brodelnde Gerüchteküche um möglicherweise für die Switch erscheinende Spiele? Angesichts ausbleibender großer Ankündigungen seitens Nintendo derzeit wieder Realität. Einige Mutmaßungen gibt es aktuell um vier Spiele, die angeblich für die Hybridkonsole erscheinen sollen. Auf Metroid Prime Trilogy gab es bereits in der Vergangenheit Hinweise, nun sind neue aufgetaucht. Laut einem Onlinehändler namens „Instant Gaming“ soll der Port noch 2020 erscheinen, so steht es auf der Produktseite. Ebenfalls noch dieses Jahr kommt laut ebendiesem Händler auch Super Mario 3D World als Portierung auf die Switch. Weitere zwei vermutete Spiele listet „Instant Gaming“, die aber nicht von Nintendo selbst stammen. Dabei handelt es sich um Resident Evil 3 Remake sowie Mafia 2: Definitive Edition. Beide Games sind auf den Produktseiten des Onlinehändlers mit dem Releasedatum 2021 versehen, genauere Angaben fehlen. Mafia 2 wurde in Taiwan von der dort zuständigen Behörde tatsächlich bereits kürzlich mit einer Alterseinstufung versehen, allerdings nur für die Konkurrenzkonsolen Playstation 4 und Xbox One.

DATENPANNE BEI NINTENDO

Möglicherweise wurden sensible Daten entwendet. Nintendo empfiehlt, was jetzt zu tun ist.

Ende April kam es bei Nintendo zu einem Hackerangriff auf rund 160.000 Nintendo-Accounts. Die Eindringlinge verschafften sich dabei vermutlich Zugang zu zahlreichen privaten Daten, Kreditkartendaten sollen aber nicht betroffen sein. Nintendo Deutschland wandte sich mit einigen Ratschlägen an Nintendo-Spieler kurz darauf offiziell an die Öffentlichkeit. So sollen alle Nutzer kontaktiert werden, bei denen der Verdacht auf einen Datendiebstahl besteht. User sollen zudem ihre Passwörter ändern, die Zwei-Faktor-Bestätigung wird dringend empfohlen. Genaue Details zum Hackerangriff wolle man nicht preisgeben, um ähnliche Methoden in Zukunft zu verhindern. Das Einloggen mit Nintendo Network ID im Nintendo Account ist aus Sicherheitsgründen nicht mehr möglich.

POKÉMON GO WEITER ERFOLGREICH

Enorme Umsätze trotz Ausgangsbeschränkungen und Co. auf der ganzen Welt.

Pokémon Go ist schon seit dem Start im Sommer 2016 ein riesiger Erfolg, regelmäßig berichten wir seitdem über das Mobile-Game von Niantic, Google und Nintendo. Im März 2020 konnte Pokémon Go erneut enorme Umsätze von über 100 Millionen Euro erzielen (rund 111 Millionen US-Dollar), diese Zahl hat das Unternehmen „SuperData“ ermittelt. Damit befindet es sich nicht nur weiterhin unter den umsatzstärksten Mobilspielen überhaupt, das entspricht auch einem Wachstum von 18 Prozent im Vergleich mit dem März des Vorjahres. Umso erstaunlicher, bedenkt man, dass aufgrund der Coronaviruspandemie auf der ganzen Welt, unter anderem auch in Deutschland, weitreichende Ausgangsbeschränkungen verhängt wurden – was dem ganzen Spielkonzept von Pokémon Go eigentlich einen Strich durch die Rechnung macht.

LUIGI'S MANSION 3 GEWINNT PREIS

Bei den BAFTA-Awards konnte Luigi's Mansion 3 einen Award einheimsen.

In der Welt der Videospiele gibt es mehr als nur eine Award-Show pro Jahr. Während The Game Awards Ende 2019 noch wie üblich vor großem Publikum stattfanden, mussten die britischen BAFTA Game Awards 2020 rein digital abgehalten werden. Nichtdestotrotz wurden dort auch heuer wieder zahlreiche Auszeichnungen verliehen. Während die großen Gewinner des Abends Outer Wilds als bestes Spiel und Disco Elysium mit gleich mehreren gewonnenen Preisen waren, wurde auch Luigi's Mansion 3 von Nintendo geehrt; und zwar in der Kategorie „Best Animation". Bei The Game Awards 2019 erhielt das Luigi-Abenteuer bereits die Auszeichnung als bestes Familienspiel. Weitere Preise konnte Nintendo bei den BAFTA Awards nicht einheimsen, nominiert waren verschiedene Spiele des Herstellers auch in den Kategorien „Mobile Game of the Year" (Pokémon Go), „Best Family Game" (Luigi's Mansion 3), „Game Beyond Entertainment" (Ring Fit Adventure), „Best Multiplayer" (Luigi's Mansion 3), „Best Music" (The Legend of Zelda: Link's Awakening) und „Best Game" (Luigi's Mansion 3).

TERMIN FÜR E3 2021 STEHT FEST

Die E3 2021 hat ein Datum, 2020 wird es aber gar keine Form der Messe geben.

In der letzten N-ZONE-Ausgabe berichteten wir noch von der zum damaligen Zeitpunkt frischen Absage der E3 2020 und der Möglichkeit, die der Veranstalter ESA damals in Aussicht stellte, die Messe rein digital abzuhalten. Solche Aussagen besitzen in der heutigen ungewöhnlichen Zeit eine noch kürzere Halbwertszeit als sonst. Mittlerweile wurde auch die angedachte Online-E3 gestrichen. Damit ist es endgültig offiziell: Im Jahr 2020 gibt es keine Form einer E3. Dafür steht bereits der Termin für die E3 im nächsten Jahr fest: Vom 15. bis 17. Juni 2021 soll das Event stattfinden. Dann, so dem aktuellen Plan nach, mit neuem Konzept, aber auf jeden Fall in der klassischen Messevariante in Los Angeles.

N-ZONE-STECKBRIEF #57

Wider den Mainstream: An dieser Stelle präsentieren wir Nintendo-Helden abseits des Rampenlichts, die trotzdem die Aufmerksamkeit der Fans verdient haben.

NAME:
Nepp und Schlepp

ERSTER AUFTRITT:
Animal Crossing (2001)

PROMINENTESTER AUFTRITT:
Animal Crossing: New Horizons (2020)

BESONDERE EIGENSCHAFTEN:
Die Animal-Crossing-Zwillinge Nepp und Schlepp haben beide am 07. Juni Geburtstag. Vom Sternzeichen sind sie daher, passenderweise, Zwillinge.

KURZBIOGRAFIE:
Nepp und Schlepp sind die Neffen von Tom Nook, dem Verkäufer in vielen Animal-Crossing-Spielen und (unter anderem) Bauunternehmer und Inselabenteuer-Leiter in Animal Crossing: New Horizons. In Animal Crossing: New Leaf übernehmen die Zwillinge den Einzelhandel ihres Onkels, nachdem der in die Immobilienbranche eingestiegen ist. Ihr Geschäft ist in der Einkaufsmeile zu finden. Bei AC: Wild World sowie AC: Let's go to the City sind sie jeweils nur Helfer im Obergeschoss des ausgebauten Ladens von Tom Nook und betreiben kein eigenes Geschäft. In AC: New Horizons sind sie von Spielbeginn an Teil des Geschehens und verkaufen verschiedene Items, außerdem kaufen sie auch Gegenstände an.

TRIVIA:
Während der deutsche Name der Zwillinge Nepp und Schlepp lautet, hören sie im Englischen auf die Namen Timmy und Tommy. Auf Französisch heißen sie Méli und Mélo, in spanischer Sprache Tendo und Nendo, auf Italienisch wiederum Marco und Mirco.

SWITCH-PORTS IN DER NEXT-GEN-ZUKUNFT

Virtuous ist gut auf Ports von PS5-Titeln und Co. auf die Switch vorbereitet.

Schon seit Release der Switch im März 2017 sind Versionen aktueller Multiplattformtitel für die Switch zwar nicht ausgeschlossen, aber bei Weitem keine Selbstverständlichkeit. Immerhin ist der Leistungsunterschied der Nintendo-Konsole zu PS4 und Xbox One und erst recht zum Gaming-PC groß. Daher die berechtigte Befürchtung vieler Fans: Das wird sich mit der Veröffentlichung der nächsten Konsolengeneration Ende des Jahres noch verschlimmern. Etwas Beruhigung kommt vom Studio Virtuos, das beispielsweise für die Ports von Starlink: Battle for Atlas, Dark Souls: Remastered oder L.A. Noire verantwortlich zeichnet. Laut Vizepräsident Elijah Freeman sei das Studio gut auf die kommende Situation vorbereitet. Außerdem rät er anderen Entwicklern zu einer ebenfalls guten Vorbereitung.

NEUE INFOS ZU MARIO-LEGOSETS

Release und Preise stehen fest, außerdem erscheint eine begleitende App.

Bereits in der N-ZONE-Ausgabe 05/2020 berichteten wir, dass sich Nintendo und Lego zusammengetan haben, um interaktive Legosets auf den Markt zu bringen. Die Früchte dieser Kooperation, die Sets also, sollten nach dem damaligen Stand noch dieses Jahr auf den Markt kommen. Mittlerweile ist die Katze ganz offiziell aus dem Sack: Am 01. August 2020 geht es los, denn dann erscheinen einige Sets der Reihe. Dazu gehört zum Beispiel das grundlegende Mario-Set für einen Preis von 59,99 Euro, ein Set namens „Bowser Castle Boss Battle“ mit einem Bowser-Schloss für stolze 99,99 Euro oder das mit einem Preis von 29,99 Euro deutlich günstigere „Piranha Plant Power Slide“-Set. Begleitend soll auch eine App mit verschiedenen Funktionen wie zum Beispiel digitalen Bauanleitungen erscheinen.

PHIL SPENCER ÜBER NINTENDO

Im Interview verriet Microsofts Xbox-Chef einige interessante Details zur Beziehung und Zusammenarbeit zwischen Microsoft und Nintendo.

In einem Videointerview mit dem englischsprachigen YouTube-Kanal „Unlocked“ gab Microsofts Leiter der Sparte für Unterhaltungsprodukte, also unter anderem Xbox, Phil Spencer einige interessante Infos zur Zusammenarbeit mit Nintendo preis. Gefragt wurde Spencer unter anderem dazu und ob sich Fans auf weitere Microsoft-Spiele für die Switch freuen dürften. Das Verhältnis zu Nintendo beschrieb der Xbox-Chef dabei als großartig. So sei er sowohl mit dem Nintendo-of-America-Boss Doug Bowser als auch mit Nintendo-Präsident Shuntaru Furukawa regelmäßig und dauerhaft im Austausch. Sie führen viele Gespräche. Was Ports für die Switch angeht, wird laut Spencer von Spiel zu Spiel neu entschieden, ob eine Version für die Nintendo-Konsole sinnvoll ist oder nicht. Auch die Wünsche der Entwickler fänden dabei Beachtung. Dass Fans bei jedem neuen Microsoft-Spiel nach einem Switch-Port fragen, gefällt dem Microsoft-Mann hingegen weniger gut. Für ihn ginge es eher darum, die Aufmerksamkeit der Fans auf die Xbox zu lenken, statt ständig über Gerüchte zu mutmaßen. Im Interview betonte Spencer zudem seinen großen Respekt vor Nintendo und dass er es toll finde, selbst Spiele auf die Plattform zu bringen. Beispiele dafür gibt es gleich mehrere: Cuphead und Ori and the Blind Forest sind beide für die Switch erschienen. Und Banjo und Kazooie sind letztes Jahr als DLC-Kämpferduo für Super Smash Bros. Ultimate veröffentlicht worden. Da Rare schon vor einigen Jahren von Microsoft aufgekauft wurde, gehört die Marke Banjo-Kazooie seitdem zum US-Unternehmen.

Microsoft-Mann und Xbox-Chef Phil Spencer spricht positiv über den Konkurrenten Nintendo.

INVESTITIONEN IN NINTENDO

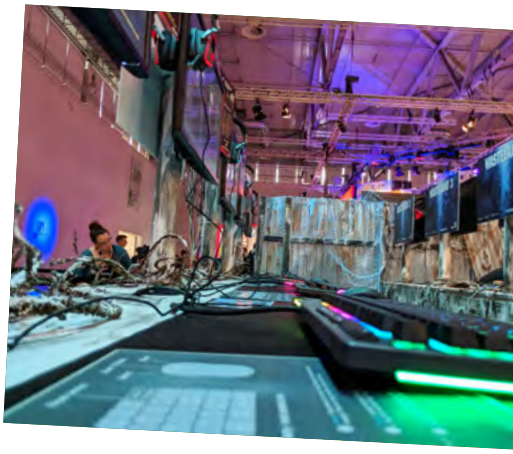
Ein Investment-Unternehmen aus den USA sieht großes Potenzial in Nintendo.

Das Unternehmen Nintendo ist eine Aktiengesellschaft mit einem jährlichen Milliardenumsatz. Folglich ist es nicht nur möglich, Nintendo-Aktien an der Börse zu erwerben, es kann sich gerade im Fahrwasser des Erfolgs der letzten Jahre auch richtig lohnen. So denkt wohl auch das US-amerikanische Investment-Unternehmen „ValueAct Capital Management“, das bereits im April 2019 begann, im großen Maßstab Nintendo-Aktien zu kaufen. Mittlerweile beläuft sich der Aktienanteil an Nintendo auf 2,6 Millionen Wertpapiere mit einem Wert von über 1 Milliarde US-Dollar. Als Gründe dafür nennt ValueAct: Nintendo durchlaufe gerade eine positive digitale Wende und habe das Potenzial, zu einem der weltweit größten Digitalmedienanbieter zu werden.

VAC ValueAct Capital

GAMESCOM DIESES JAHR DIGITAL

Die Kölner Messe soll auf jeden Fall stattfinden, diesmal aber rein digital und online.



Nicht nur die E3 fällt dieses Jahr einer Pandemie zum Opfer, auch die Kölner Gamescom hat es erwischt: Nach Beschluss der Bundesregierung dürfen bis mindestens 31. August 2020 keine Großveranstaltungen stattfinden. Das trifft sowohl zeitlich als auch per Definition beides auf die Gamescom zu. Eine Verschiebung auf später im Jahr ist nicht sinnvoll, kann dieses Verbot doch jederzeit noch weiter verlängert werden. Ergo haben sich die Verantwortlichen dazu entschlossen, die Messe dieses Jahr rein digital abzuhalten und zwar zur gleichen Zeit wie ohnehin geplant. So sollen laut den Veranstaltern beispielsweise „Opening Night Live“ und „gamescom now“ sowie weitere in Planung befindliche Formate und Module im Internet präsentiert werden.

KEINE BETHESDA-STREAMS IM JUNI

Neues von Bethesda soll es geben, aber nicht im klassischen E3-Zeitfenster.

Zwar findet die E3 dieses Jahr nicht statt, große Hersteller wie Nintendo, Sony, Microsoft und Co. haben aber trotzdem Neuigkeiten zu verkünden, die sie mit möglichst großer Reichweite und Aufmerksamkeit unter die Leute bringen wollen. Womöglich gibt es also im Juni aus Gewohnheit auch ohne die Messe einige Ankündigungen, Livestreams und Co. – mache Unternehmen aus der Spielebranche kündigten das bereits an. Bethesda jedoch wolle das nicht tun, teilte Pete Hines per Twitter mit. Zu anderen Zeitpunkten gebe es natürlich Neues von Bethesda, der E3-Monat muss das aber nicht unbedingt sein. Auch die QuakeCon 2020 wurde abgesagt. Das Event hätte diese Jahr eigentlich sein 25. Jubiläum gefeiert.

CRYSIS FÜR SWITCH

Der legendäre deutsche Ego-Shooter erscheint im Sommer für die Switch!

Der ursprünglich im Jahr 2007 erschienene Ego-Shooter Crysis bekommt eine technisch überarbeitete Neuauflage. Crysis Remastered soll bereits im Sommer 2020 erscheinen und zwar nicht nur für Playstation 4, Xbox One und PC, sondern ebenfalls für die Nintendo Switch. Das Original erschien nur für Playstation 3, Xbox 360 und PC und somit niemals für eine Nintendo-Konsole. Den Switch-Port des Spiels vom deutschen Entwickler Crytek aus Frankfurt übernehmen die Spezialisten von Saber Interactive, die beispielsweise auch für die Portierung von The Witcher 3 verantwortlich zeichnen. Crysis Remastered soll auf eine an vielen Stellen verbesserte und überarbeite Grafik und Technik setzen, bleibt aber inhaltlich gleich, der Multiplayer fällt weg.

SWITCH-PRODUKTION SOLL ANSTEIGEN

Nintendo kommt der Switch-Nachfrage nicht mehr hinterher. Jetzt soll mehr produziert werden.

Schon seit dem Release der Switch im Jahr 2017 verkauft sich die Konsole gut. Bisher konnte Nintendo die Absätze jedes Jahr ums Neue steigern, so begann 2019 bereits absatzstärker als alle Jahre zuvor. Endgültig explodiert ist die Nachfrage nach der Switch dann im März 2020 mit dem Release von Animal Crossing: New Horizons, vor allem im Heimatland Japan. Durch die verzögerte und teils pausierte Produktion, bedingt durch die aktuelle Pandemie, kommt Nintendo schon seit einer Weile der Nachfrage nicht mehr hinterher. Mondpreise bei privaten Online-Verkäufern und leere Regale bei Händlern sind die Folge. Nintendo veranlasste deswegen nun, die Produktion der Switch sogar zu steigern, verglichen mit den ursprünglich geplanten Mengen. Rund 10 Prozent mehr Konsolen sollen ein Quartal lang vom Band rollen, einzelne Zulieferer müssen ihre Produktion dafür sogar um bis zu 50 Prozent steigern. Lücken in den weitreichenden und eng verzahnten Lieferketten sollen schnellstmöglich geschlossen werden, um diese ambitionierten Ziele auch zu erreichen, sagt Nintendo.

WARIOS SINNLOS-WISSEN

Völlig durcheinander, einhundertprozentig nerdgeprüft und durch die Bank komplett irrelevant: Wario plaudert aus dem Nähkästchen und verrät, was man sich auf keinen Fall merken sollte!

1351: Der ehemalige Nintendo-Präsident Satoru Iwata wurde am 18. Januar 2016 posthum für sein Lebenswerk bei den DICE Awards in Las Vegas ausgezeichnet.

1352: Mit der Club-Nintendo-Ausgabe Dezember 1996 wurde eine kurze Mini-Comic-Serie namens „Game Boy Pocket Adventures“ eingeführt, die den Game Boy Pocket namens „Pocki“ sowie seine Familienmitglieder in verschiedenen Lebenssituationen zeigt.

1353: Die N-ZONE warb um 2001 in Werbeanzeigen mit der fiktiven Figur „Nuperman“, einem schmalzlockigen Superhelden mit einem „N“ am Cape und der Brust. Seine Empfehlung? „Nix, nur N-ZONE!“.

1354: Startet man auf einem System der 3DS-Familie ein Nintendo-DS-Spiel und drückt dabei Start und Select gleichzeitig, wird das Bild nicht an den 3DS-Bildschirm angepasst, sondern in seiner originalen DS-Auflösung präsentiert.

1355: Potenzielle Namen für den Nintendo DSi XL in Japan lauteten „Nintendo DSi Deka“ (leitet sich von „dekai“ ab, welches etwa „sehr groß“ bedeutet), „Nintendo DSi Premium“, Nintendo DSi Executive“, „Nintendo DSi Living“ und „Nintendo DSi Comfort“. Erschienen ist der Handheld in Japan letztendlich als „Nintendo DSi LL“.

1356: Der Classic Controller der Wii verfügt über einen Schlitz auf der Oberseite, welcher einen Anschluss für erweiterbare Funktionen darstellen soll. Wofür der gedacht war? Das weiß heute keiner, da niemals Zubehör erschienen ist oder überhaupt eine Ankündigung dafür erfolgte.

1357: Einer der frühesten Prototypen des Virtual Boys war eine 3D-Brille, welche an den Kopf geschnallt werden sollte, sowie ein breiter Controller mit Bildschirm. Wofür der Bildschirm gedacht war, ist leider nicht bekannt.

1358: Ursprünglich hatte Nintendo vor, das SNES, also Super Nintendo Entertainment System, so zu gestalten, dass die Module seitlich in die Konsole gesteckt werden statt auf der Oberseite, da der Großteil der Spieler womöglich Platzprobleme in Regalen haben könnten. Warum der durchaus sinnige Gedanke dennoch aufgegeben wurde, weiß man dagegen nicht.

1359: Während der Entwicklung des SNES, also dem Super Nintendo, hieß die Konsole zeitweise „NES 16“. Warum? Weil in dieser Phase geplant war, dass das SNES sowohl die originalen NES-Module abspielen kann als auch die neuen SNES-Titel. In diesem Entwicklungsstadium sah die Konsole tatsächlich auch eher wie ein etwas stilisiertes NES aus. Aufgrund von Kostenfragen wurde diese Idee aber verworfen.

1360: Da verliert selbst Nintendo den Überblick: Eine Handheld-interne Mitteilung für alle Geräte der 3DS- und 2DS-Familie informierte Ende Juli 2019 die Nutzer darüber, dass die Youtube-App ab dem 03. September 2019 nicht mehr unterstützt wird. Dumm nur, dass unter den betroffenen Handhelds ein „New Nintendo 2DS“ aufgeführt wird … welcher in dieser Form gar nicht existiert, sondern nur als „Nintendo 2DS“ oder „New Nintendo 2DS XL“!

MILLIONENPUBLIKUM BEI FORTNITE-KONZERT

Der weltbekannte Rapper Travis Scott zog bei mehreren virtuellen In-Game-Auftritten in Fortnite Millionen von Besuchern an.

Fortnite hat sich in den letzten knapp drei Jahren seit Release einen Namen nicht nur als Phänomen und millionenfach gespieltes Online-Game gemacht, sondern ist auch für seine besonderen Events bekannt. In der Vergangenheit durften Fortnite-Spieler beispielsweise schon einem eindrucksvoll inszenierten Kampf zwischen einem gigantischen Kaiju und einem ebenso riesigen Kampfroboter beiwohnen oder Liveauftritte von DJs besuchen. Ein weiteres Konzert fand Ende April zu mehreren Zeitpunkten statt, bei denen der US-Rapper Travis Scott auftrat. Das sogenannte Astronomical-Konzert lockte knapp 28 Millionen verschiedene Besucher an, wie Epic Games via Twitter bekanntgab. Da manche Spieler mehrfach kamen, liegt die Zuschauerzahl für alle Auftritte zusammen gar bei knapp 46 Millionen Gamern. Bei seinem psychedelischen Konzert trat der Rapper nicht auf einer klassischen Bühne auf, sein digitales Ebenbild performte in gigantischer Größe im Nordwesten der Fortnite-Insel in der Nähe von Sweaty Sands. Während des Auftritts konnten Spieler keine Waffen oder sonstige Ausrüstung verwenden, stattdessen wurden sie mittels sich ständig verändernder Spielwelt mit eingebunden.

DIE GEWINNER DES DCP 2020

Dieses Jahr fand der Deutsche Computerspielpreis aufgrund der aktuellen Ausnahmesituation als reines Online-Livestream-Format statt, glückliche Gewinner gab es natürlich trotzdem.

Ende April wurde wieder der alljährliche Deutsche Computerspielpreis verliehen. Aufgrund der derzeitigen Ausnahmesituation heuer als reiner Livestream statt als klassische Vor-Ort-Veranstaltung mit Publikum. Durch die Preisverleihung führten Barbara Schöneberger und Nino Kerl. Per Videoschaltung wurden die Nominierten und Gewinner in den Livestream der Verleihung geholt. Die wichtigste Auszeichnung des Abends, das beste deutsche Spiel, konnte Ubisoft mit Anno 1800 einheimsen. Der zweite Award, verliehen für das beste Gamedesign, ging ebenfalls an Anno 1800. Wie Ubisoft erhielt auch EA gleich zwei Auszeichnungen: Star Wars Jedi: Fallen Order wurde als bestes internationales Spiel ausgezeichnet, Apex Legends als bestes internationales Multiplayer-Game. Die Switch-Version von The Witcher 3 bekam den Publikumspreis. Einen Sonderpreis der Jury erhielt wiederum Foldit. Die Simulation lässt Spielerinnen und Spieler bei der Bekämpfung des neuartigen Coronavirus helfen. Eigentlich hätte der DCP 2020 im Löwenbräukeller in München stattfinden sollen. Das neue, rein digitale Konzept wurde kurzfristig als Reaktion auf die aktuelle Pandemie erarbeitet und durchgeführt. Moderiert wurden die Kategorien unter anderem von Dorothee Bär, Smudo, Maxi Gräff und den Youtubern von „Senioren Zocken“. Ausrichter des DCP ist die Bundesregierung in Vertretung durch Dorothee Bär zusammen mit dem Bundesministerium für Verkehr und digitale Infrastruktur; außerdem game, der Branchenverband der deutschen Spielebranche. Unterstützung leistet die Stiftung Digitale Spielekultur.

Der Flagship-Store von Holocafé in Düsseldorf (hier bei der Eröffnung im Jahr 2016) bleibt bis auf Weiteres geschlossen. Die Köpfe dahinter betreiben derweil Produktentwicklung und versuchen, die durch die Corona-Maßnahmen bedingte Krise anderweitig zu nutzen.
Bild: Medienagentur plassma

DIE SPIELEBRANCHE IM HOMEOFFICE
ARBEITEN WÄHREND DER CORONA-KRISE

PR-Manager, Gründer und Redakteure: Auch die Spielebranche steckt mitten in der Corona-Krise. Doch wie genau arbeiten die Menschen eigentlich im Homeoffice und was bedeuten die Maßnahmen für die Branche? Wir stellen fünf Fallbeispiele vor.

Von Olaf Bleich & Benedikt Plass-Fleßenkämper

SEBASTIAN KREUTZ

Sebastian Kreutz ist Mitgründer und Geschäftsführer von Holocafé. Das Unternehmen entwickelt Virtual-Reality-Cafés als Franchise-Konzept und produziert unter anderem auch die Spiele und die Betriebs-Software dahinter.

Bild: Medienagentur plassma

N-ZONE: Mit dem Holocafé-Konzept seid ihr ja als Betreiber solcher Freizeiteinrichtungen sehr direkt von den Corona-Maßnahmen betroffen, oder?
Sebastian Kreutz: Das ist richtig. Seit dem 16. März sind die Lokale zu. Diese Maßnahme war ja zunächst bis zum 19. April begrenzt. Aber es hat sich nach dem 19. April gezeigt, dass es keinen Fahrplan in der Politik für Gaststätten, Hotels oder Freizeitstätten gibt. Das heißt für uns: abwarten und schauen, wann wir wieder öffnen dürfen.

N-ZONE: Die Coronakrise kam ja etwas später in Deutschland an. Inwiefern kann man sich als Betreiber eines Unternehmens wie dem Holocafé auf die Maßnahmen vorbereiten?
Sebastian Kreutz: Die Hypothese war: „Wenn das passiert, dann gehen vermutlich alle Umsätze auf null zurück." Wir haben in Düsseldorf unseren eigenen Flagship-Store und alle anderen Anlagen sind ja durch uns an selbstständige Unternehmer lizenziert. Bei denen sah es nicht anders aus. Wir sind daher vom „Worst Case" ausgegangen und haben folgende Fragen gestellt: Wie lange halten unsere Reserven? Was ist, wenn wir die Soforthilfen in Anspruch nehmen? Dann mussten wir auch überlegen, welches Personal könnten wir in Kurzarbeit schicken und was geschieht mit den übrigen Mitarbeitern? Am wichtigsten war jedoch die Frage, wie wir diese Zeit sinnvoll nutzen können. Denn abseits des Ladenbetriebs können wir ja immer noch Produktentwicklung betreiben.

N-ZONE: Welche konkreten Maßnahmen habt ihr dann in der Folge ergriffen?
Sebastian Kreutz: Wir haben laufende Kosten reduziert. Beispielsweise hatten wir einen Baukredit für den Flagship-Store aufgenommen. Hier haben wir die Bank kontaktiert und besprochen, ob Stundungen möglich wären. Wir haben natürlich auch überlegt, an dem KfW-Programm teilzunehmen, haben dann jedoch hinterfragt, ob es sinnvoll ist, eine neue Verbindlichkeit aufzunehmen, nur um eine andere zu bedienen. Ähnlich auch bei den Stromversorgern, bei denen wir die Abschläge gesenkt haben, da ja in den Läden weniger Strom benötigt wird. Zeitgleich haben wir uns mit dem Entwicklerteam zusammengesetzt und überlegt, wie wir diese frei gewordene Zeit anders nutzen können.

N-ZONE: Also ist diese Zeit für euch eine Chance, euch neu zu strukturieren und Projekte anzugehen, die vorher liegengeblieben sind?
Sebastian Kreutz: Sowohl als auch! Dadurch, dass wir uns nicht mehr um den eigentlichen Lokalbetrieb kümmern müssen, haben wir mehr Zeit. Und das öffnet die Gedankenwelt wieder, um neue Dinge anzustoßen. Wir haben nun Luft, um Ideen anzugehen – sowohl in Sachen Software als auch bei der Hardware. Wir arbeiten beispielsweise gerade an einem Prototyp eines digitalen Multi-Touch-Tisches, mit dem Besucher etwa Essen bestellen, spielen oder andere Dinge in den Pausen tun können. Diese Weiterentwicklung ist bislang immer liegen geblieben und jetzt sieht es so aus, als könnte der erste Prototyp zum Neustart bereits im Laden stehen.

PATRICK SCHRÖDER

Patrick Schröder arbeitet bei Razer Europe als PR-Spezialist und ist in dieser Funktion für die Pressearbeit im Raum Deutschland, Österreich und der Schweiz verantwortlich.

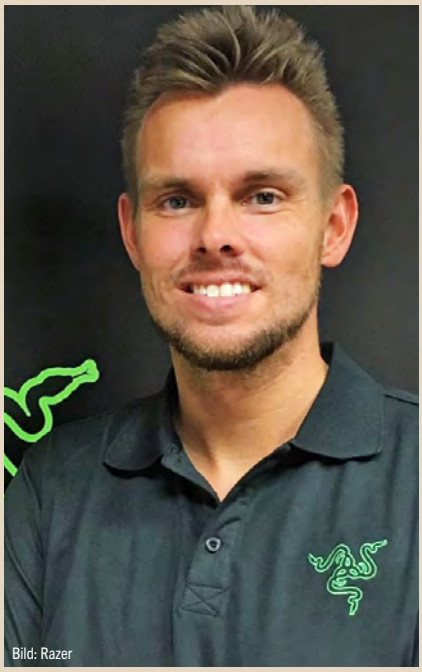


Bild: Razer

N-ZONE: Wie schnell hat Razer auf die Corona-Krise reagiert?
Patrick Schröder: Das deutsche Office ist ja in Hamburg, einer der zwei Hauptsitze liegt aber in Singapur. Dadurch war das Unternehmen früh sensibilisiert. Es gab bereits Mitte Januar die erste Info-Mail zu Themen wie Hygiene im Büro. Sehr früh wurden auch Reisen nach China abgesagt und Mitarbeiter, die sich zuvor in Risikogebieten aufhielten, wurden ins Homeoffice in Quarantäne geschickt. Mitte/Ende Februar wurden auch Maßnahmen in Hamburg ergriffen: Desinfektionsmittel wurden aufgestellt und es wurde Fieber gemessen, bevor jemand ins Haus kommt. Wir in Hamburg machen jetzt seit dem 15. März Homeoffice.

N-ZONE: Deine Aufgabe besteht in der Kommunikation mit der Presse und Razer selbst. Wie funktioniert das aus dem Homeoffice heraus?
Patrick Schröder: Ich habe nicht das Gefühl, dass Journalisten in Kurzarbeit gegangen wären. Ganz im Gegenteil, sie arbeiten wie zuvor auch – nur eben von zu Hause aus. Zudem habe ich den Eindruck, als wären sie offener für 30-minütige Calls, um über aktuelle Themenschwerpunkte für anstehende Tests oder Artikel zu sprechen. Die Kommunikation mit den Medien sehe ich daher durchweg positiv.

N-ZONE: Wie musstet ihr die Pressearbeit umstellen, um der Situation gerecht zu werden?
Patrick Schröder: Genau in diesem Punkt sehe ich große Herausforderungen auf uns zukommen. Wir haben sonst viele Presse-Events zur Vorstellung neuer Hardware bei uns im Office gemacht und haben zu diesem Zweck Journalisten aus ganz Europa nach Hamburg eingeladen. Das geht jetzt natürlich nicht mehr! Wir müssen also einen Weg finden, um neue Technik erlebbar zu machen. Aber wir arbeiten daran. Vielleicht müssen wir den Journalisten zunächst ein Muster zukommen lassen und ergänzend könnte man die Hardware dann per Video-Chat in Microsoft Teams mit dem jeweiligen Produkt-Manager vorstellen und gemeinsam ausprobieren. So etwas in der Art haben wir zuletzt etwa für die neuen Razer Blade Laptops gemacht. Hier gab es klassische Pre-Briefings per Video-Chat.

N-ZONE: Inwiefern haben sich vielleicht auch die Anfragen bei euch geändert?
Patrick Schröder: Wir haben unsere PR- und Marketing-Strategie natürlich entsprechend angepasst: Wir starteten etwa die „Stay Home and Game On"-Kampagne und rückten so Produkte, die für Streaming oder Video-Calls geeignet sind, in den Fokus. Wir bekommen auch plötzlich Anfragen aus ganz anderen Medienbereichen – gerade Business-seitig. Ich habe einige Anfragen von Journalisten erhalten, die ich zuvor noch nicht kannte. Aber das ist natürlich auch interessant für uns, da beispielsweise die Razer Kiyo-Kamera ja nicht nur fürs Streaming, sondern auch für Video-Chat bestens geeignet ist. Wir erreichen so also möglicherweise eine neue Zielgruppe.

MICHAEL WIECZOREK

Michael Wieczorek ist bei Heise Medien als Senior Video-Producer tätig, er kümmert sich um Konzeption und Produktion von Bewegtbildern. Durch seine Vergangenheit als Redakteur ist er auch als Tester tätig und streamt über Twitch oder veröffentlicht Videos auf Youtube.

Bild: Michael Wieczorek

N-ZONE: Wie groß war für dich die Umstellung zum Homeoffice?
Michael Wieczorek: Uns steht frei, ob wir vom Homeoffice arbeiten oder ins Büro gehen, sofern wir uns dort an gewisse Hygiene- und Sicherheitsregeln halten. So darf man beispielsweise nicht zu zweit in einem Büro sein. Bereits vor der Coronakrise gab es bei uns die Möglichkeit auf Homeoffice. In meinem Fall hatte ich zuvor vier Tage im Büro in Hannover und einen zu Hause. Jetzt sind es eben fünf Tage Homeoffice. Der Vorteil bei mir war sicherlich, dass ich gewohnt war, von zu Hause zu arbeiten und somit eine Basis hatte, auf der ich aufbauen konnte. Ich habe entsprechende Hardware vor Ort und war auch aus meiner vorherigen Arbeit bei Golem gewohnt, in ein Team von außen hineinzuarbeiten.

N-ZONE: Als Video- und Content-Producer benötigt man ja technische Voraussetzungen, die im Homeoffice nicht unbedingt gegeben sind. Wie beeinflusst die Coronakrise deine Arbeit?
Michael Wieczorek: Für mich fällt natürlich das Videostudio weg, das wir für unsere Podcasts c't Uplink und die heiseshow verwenden. Dort produzieren wir normalerweise Videos und ich oder ein Kollege übernehmen dabei die Regie. Aufgrund der Maßnahmen können sich nun aber nicht mehr mehrere Menschen in einem Raum aufhalten. Wir mussten uns das Studio in Zeiten der Krise digital aufbauen. Wir entschieden uns dabei für das Tool Streamyard, was uns entsprechende Möglichkeiten bietet.

N-ZONE: In Zeiten von „Social Distancing" kommunizieren viele Familien vermehrt über Video-Chat. Wie oft musstest du schon Ratschläge zu Equipment und Software geben?
Michael Wieczorek: Oft! Privat habe ich neben dem professionell aufgebauten „Arbeitsstudio" auch im Wohnzimmer ein kleines Studio installiert, wo wir dann beispielsweise regelmäßig mit den Großeltern unserer kleinen Tochter video-chatten. Aber auch von Freunden kommen immer wieder Fragen: Welche Kamera benötigen wir? Welches Mikro ist gut? Oder auch: Welches Programm verwendet man am besten? Die meisten versuchen es mit Facebook oder Whatsapp. Damit ist man superflexibel, aber diese Dienste bieten nicht die Qualität für etwas Beständiges – gerade in Zeiten der Corona-Krise. Ich habe in den letzten Wochen sicher 20 bis 30 Mal erklärt, wie Streamyard funktioniert. Das Video-Gespräch darf kein Stressfaktor sein.

N-ZONE: Welche Chancen siehst du in der aktuellen Situation – gerade was die Digitalisierung angeht?
Michael Wieczorek: Ich sehe ein starkes Plus für das Homeoffice an sich. Viele Mitarbeiter merken jetzt, wie viel sie von zu Hause schaffen. Und viele Firmen erkennen, wie effizient Homeoffice funktionieren kann – oder eben auch nicht. Es ist ein erzwungenes Testmodell. Wir waren überrascht, wie gut der Arbeitsalltag so funktioniert. Das heißt aber nicht, dass Homeoffice das Allheilmittel ist. Gleichzeitig lösen wir dadurch auch andere Probleme – wie etwa beim Klimawandel. Wir fahren weniger Auto und reisen weniger. Das sind meiner Meinung nach Chancen für die Zukunft, die wir nutzen sollten.

EUGEN BARTESKA

Eugen Barteska ist Managing Director beim unabhängigen Entwicklerstudio b-Interaktive. Seit 2011 entwickelt das 16-köpfige Team in Deutschland und Polen Social-Games, wie etwa zum Beispiel das von Schmidt lizenzierte Kniffel Dice Clubs.

Bild: B-Interaktive

N-ZONE: Wie waren die Arbeitsabläufe vor Corona und wie sind sie in der Krise?
Eugen Barteska: Mein Geschäftspartner sitzt in Polen. Daher war es für mich vollkommen normal, dass wir digital kommunizieren. Für mich war das kein Problem, für meine Mitarbeiter war es eine mittelschwere Katastrophe. Ein Teil hat auch die Rechner aus dem Office mit nach Hause genommen. Wir arbeiten seit dem 15. März 2020 von zu Hause aus und inzwischen haben alle Arbeit und Privatleben entsprechend getrennt. Alles ist natürlich ein bisschen langsamer, da man sich für Calls und andere Termine absprechen muss.

N-ZONE: Wie hat sich die Weiterentwicklung eurer Apps verändert?
Eugen Barteska: Wir müssen auf jeden Fall mehr Test-Cases aufstellen. Immer wenn es jetzt Code-Änderungen gibt, dann müssen die Entwickler das jetzt besser dokumentieren. Der Kollege, der die Tests durchführt, nimmt das dann meist per Handy auf und teilt die Inhalte anschließend per Dropbox. Im Großen und Ganzen aber sorgt die aktuelle Situation dazu, dass man seine Arbeit besser strukturiert.

N-ZONE: Ihr produziert Spiele mit sozialer Komponente. Wie haben sich die Download- und Zugriffszahlen in den vergangenen Wochen entwickelt?
Eugen Barteska: Der Anstieg begann Mitte März mit einer Verdopplung der Downloads im App-Bereich der Brettspiele. Wir müssen da aber auch die Kirche im Dorf lassen. Wir sprechen hier von 3.000 bis 4.000 zusätzlichen Downloads am Tag. Wir verdienen unser Geld hauptsächlich mit Werbeeinnahmen und diese schwanken momentan extrem von Tag zu Tag und von Woche zu Woche. Wie sich diese Entwicklung auf unser Unternehmen auswirkt, wird sich noch herausstellen. Wir versuchen, unsere Spieler langfristig zu binden, und blenden Werbung daher erst nach mehreren Wochen ein. Im Gegenzug bleiben die meisten Spieler dann aber auch im Schnitt bis zu neun Monaten dabei.

N-ZONE: Siehst du speziell eure App-Sparte als möglichen Gewinner der Corona-Krise oder machst du dir Sorgen um die Zukunft des Unternehmens?
Eugen Barteska: Ich denke, wir werden mehr Nutzer bekommen. Ob die aber alle langfristig bleiben, ist noch ungewiss. Aber wir haben immer vorgesorgt: Wir sind komplett unabhängig und selbstfinanziert. Wir sind nicht extern auf jemanden angewiesen und kontrollieren unsere Werbekampagnen selbst. Wir können daher ganz gut abschätzen, was reinkommt und was rausgeht. Aktuell haben wir tatsächlich Schwankungen von 50 Prozent Umsatz weniger, sehen aber auch die höhere Anzahl an Downloads. Insofern hoffen wir, dass wir den Umsatzrückgang in drei Monaten wieder ausgleichen. Diesen „Einbruch“ nach dem „Hoch“ im Dezember hatten wir übrigens immer. Insofern muss das auch nicht zwangsläufig mit Corona zusammenhängen.

MARIA BEYER-FISTRICH

Maria Beyer-Fistrich arbeitet bei Computec als Brand/Editorial Director und ist damit unter anderem für die Organisation der Abläufe bei der Produktion von Magazinen wie der PC Games und eben auch der N-ZONE verantwortlich. Sie entschied sich gegen das Homeoffice und arbeitet weiter aus dem Büro heraus.

Bild: Computec

N-ZONE: Warum hast du dich für das Büro und gegen Homeoffice entschieden?
Maria Beyer-Fistrich: Für mich ist das ein Stück Normalität. Außerdem arbeite ich im Büro besser und trenne gern das Private vom Beruflichen. Da ich mit dem Auto zur Arbeit fahre und dann auch hier aktuell in einem Einzelbüro sitze, lassen sich die gesetzlichen Bestimmungen problemlos einhalten.

N-ZONE: Wie reibungslos hat die Umstellung auf Homeoffice bei euch im Verlag geklappt und wo lagen die besonderen Herausforderungen?
Maria Beyer-Fistrich: Bei uns hat alles gut geklappt. Wir haben verlagsweit bereits 2019 angefangen, mit Microsoft Teams zu arbeiten. PC Games, PC Games Hardware und buffed sitzen in Fürth, die Kollegen von 4Players in Hamburg und die Kollegen von Golem in Berlin, wir mussten schon immer verstärkt auf digitale Kommunikation setzen. Größte Herausforderung war sicher die Videoproduktion. Wir haben jetzt einen Kollegen im Büro, der Videos vertont. Geschnitten wird teils im Homeoffice – trotz der großen Datenmengen.

N-ZONE: Inwiefern fordert diese Situation andere Führungsqualitäten?
Maria Beyer-Fistrich: Wichtig ist jetzt vor allem, dass man Sorgen und Probleme von Mitarbeitern noch ernster nimmt und zuhört, selbst wenn man vielleicht gerade keine Zeit dafür hat. Jeder reagiert schließlich anders auf die Ausnahmesituation. Wir haben Eltern in der Redaktion, die neben dem Vollzeitjob die Kinder „bespaßen“ müssen. Da muss man ebenfalls mit Augenmaß reagieren, wenn nicht alles so schnell fertig wird wie gewohnt.

N-ZONE: Was bedeutet die Coronakrise gerade für das Weiterbestehen der Printmagazine?
Maria Beyer-Fistrich: Ehrlicherweise haben wir uns natürlich Sorgen gemacht, was passiert, wenn die Kioske schließen. Bisher ist keine unserer Befürchtungen eingetreten. Wir haben trotzdem vorsorglich ein neues Abo-Angebot ins Leben gerufen (Anmerkung der Redaktion: bald auch für die N-ZONE!), welches super angenommen wird. Interessanter sind eher die Entwicklungen auf dem Anzeigenmarkt, der in den vergangenen Wochen massiv eingebrochen ist. Da wir uns in einem sehr speziellen Marktumfeld befinden, sind die Auswirkungen bei uns jedoch bisher nicht so heftig wie erwartet. Hoffen wir, dass das so bleibt.

4NETPLAYERS.DE

4Netplayers - Powered by 4Players.
© 2020 4Players GmbH. All rights reserved.

...und viele Weitere!

4PLAYERS
MARQUARD MEDIA GROUP

VOM NERD-BUCHTIPP ZUM MASSENPHÄNOMEN

WIE THE WITCHER ZU EINER DER WICHTIGSTEN ENTERTAINMENT-MARKEN DER WELT WURDE

Bild: Netflix

Pleiten, Pech und große Erfolge: Die Geschichte von CD Projekt Red und The Witcher hätte selbst Autor Andrzej Sapkowski kaum besser schreiben können. In unserem Report beleuchten wir, wie The Witcher vom Fantasy-Roman zur Kultmarke erwuchs.

Am 20. Dezember 2019 startete die Fantasy-Serie The Witcher beim Streamingdienst Netflix. Fans von CD Projekt Reds Rollenspielreihe kannten die Geschichten des Hexers Geralt von Riva bereits. Für das breite Fernsehpublikum aber war The Witcher etwas Neues – und offenbar genau das Richtige für den nahenden Weihnachtsurlaub.

The Witcher avancierte für Netflix zu einem Riesenerfolg: Die erste Staffel war laut offiziellen Angaben die beliebteste TV-Show des Jahres 2019 und erreichte allein im ersten Monat 76 Millionen Views – also Zuschauer, die wenigstens zwei oder mehr Minuten zuschauten. Was viele bis dato nicht wussten: The Witcher basiert auf den Büchern des polnischen Fantasy-Autors Andrzej Sapkowski, genauer gesagt auf den Kurzgeschichtenbänden „Der letzte Wunsch“ und „Das Schwert der Vorsehung“.

Aus den kreativen „Fingerübungen“ eines einstigen Handelsvertreters erwuchs eine der bekanntesten Marken im

Alle Screenshots: Moby Games

Das erste The Witcher (2007) basierte noch auf der von Bioware lizenzierten Aurora Engine. Diese kam ansonsten hauptsächlich in der Neverwinter-Nights-Reihe zum Einsatz und wurde bei Bioware später durch die Eclipse Engine abgelöst.

Spielelemente wie etwa das Wirken von Zeichen oder der Einsatz von Silber- und Stahlschwertern im Kampf ziehen sich durch die Rollenspiele. Diese Konzepte leiten sich aus der Buchreihe ab, wo sie aber keine derart prominente Rolle spielen.

Unterhaltungsgeschäft. Das Interessanteste daran: Der Erfolg verbindet Film- beziehungsweise Serien- und Videospielgeschäft miteinander. Die erste Staffel der Netflix-Serie katapultierte nämlich auch das bereits 2015 (2019 auch auf Switch) veröffentlichte The Witcher 3: Wild Hunt zurück in die Charts. Geralt von Riva ist im Entertainment-Olymp angekommen. Dabei will der Hexer doch eigentlich so gar nicht in den Mainstream passen.

Die etwas andere Fantasy

Um dem Erfolgsrezept von The Witcher auf die Spur zu kommen, müssen wir natürlich bei der Vorlage beginnen. Andrzej Sapkowski, geboren am 21. Juni 1948, ist kein gelernter Schriftsteller, sondern eigentlich studierter Wirtschaftswissenschaftler, der später unter anderem als Handelsvertreter arbeitete. In seiner Freizeit allerdings las er viel und hatte ein besonderes Faible für Fantasy-Romane.

Sein Stil jedoch ist – im Gegensatz zu klassischen Fantasy-Werken – geprägt durch die teils satirische Neuinterpretation von Sagen und Mythen, von Gesellschaftskritik und gelegentlich sogar bitterbösem Humor. Aus seiner Feder stammen die besagten zwei Kurzgeschichtenbände sowie die aus fünf Büchern bestehende Geralt-Saga, die den Hexer Geralt von Riva in den Mittelpunkt rückt. Sapkowskis ungewöhnlicher Fantasy-Ansatz passte Anfang der 1990er perfekt in den Zeitgeist Polens und verschaffte ihm später auch internationale Anerkennung.

Geschäft mit Lokalisierungen

Nachdem wir jetzt den Autor hinter dem 1990 als „Wiedźmin“ gestarteten The-Witcher-Universum kennen, widmen wir uns CD Projekt Red. Die Schulfreunde Marcin Iwinski und Michal Kicinski gründeten 1994 das Unternehmen CD Projekt (kurz: CDP.pl). Beide interessierten sich seit Kindestagen für Videospiele: Iwinski verkaufte gecrackte Spiele auf Warschauer Märkten, Kicinski arbeitete später in einem Videospielladen.

Doch CD Projekt Red startete nicht als Zwei-Mann-Entwicklerstudio. Anfangs spezialisierten sich Iwinski und das Team auf das Lokalisieren von westlichen Spielen. Das Geschäft mit Eigenentwicklungen war aufgrund der noch stark verbreiteten Software-Piraterie-Szene zu heikel. Eine richtige Entscheidung! Der erste Achtungserfolg kam mit der Lokalisierung des Grafik-Adventures Ace Ventura. Der Durchbruch glückte schließlich mit dem Rollenspiel Baldur's Gate von Interplay: Für das 1998 erschienene Spiel heuerte das Team professionelle polnische Sprecher an und packte obendrein Extras wie eine Karte in die Packung. Das hob die lokalisierte Version hervor und bescherte dem Unternehmen einen gewaltigen Erfolg. Am ersten Tag verkaufte sich die polnische Variante 18.000 Mal.

Lizenzkauf und Rechtsstreit mit dem Hexervater

Eigentlich hätte die Firma im Nachgang auch die PC-Portierung zum Konsolen-Hit Baldur's Gate: Dark Alliance für Interplay übernehmen sollen. Dummerweise geriet Interplay in finanzielle Schwierigkeiten und so wurde das Projekt abgebrochen. Zu diesem Zeitpunkt mussten Iwinski und Kicinski eine wichtige Entscheidung treffen: Fremde Spiele lokalisieren und vertreiben oder eigene entwickeln? Ihr kennt die Antwort.

Schon 2002 gründete man ein erstes Entwicklerstudio – CD Projekt Red in Lodz unter der Führung von Sebastian Zielinski. Das Team hatte bereits damals ein Auge auf die Werke von Andrzej Sapkowski geworfen. Zwar lagen die Rechte für ein The-Witcher-Spiel bei einem anderen Studio, jedoch wurden sie nicht genutzt. CD Projekt Red sicherte sich diese Lizenz für einen aus heutiger Sicht geringen Preis. Wie Zielinski später erklärte, bezahlte man lediglich 35.000 Zloty (umgerechnet etwa 8.500 US-Dollar) – und das auch noch in zwei Raten.

Zielinski erklärte sogar, dass sich Sapkowski zunächst weigerte, den ersten Vertragsentwurf zu unterschreiben, da dort

Hättet ihr ihn erkannt? Monsterjäger Geralt von Riva sah im ersten Ableger der The-Witcher-Serie längst noch nicht so cool und heldenhaft aus wie in späteren Teilen.

Nackte Haut, Liebeleien und gelegentliche Sexszenen gehören ebenfalls zur The-Witcher-Serie dazu. Gerade die wechselhafte Beziehung von Geralt von Riva und der Zauberin Triss Merigold steht im Mittelpunkt der Abenteuer.

Mithilfe von Tränken verleiht ihr Geralt (hier in The Witcher 2: Assassins of Kings) spezielle Kräfte. Mit dem Katzen-Trank etwa kann der Hexer im Dunkeln sehen und so einen tödlichen Finishing-Move ausführen.

Bei der Namensgebung seiner Pferde ist Geralt von Riva denkbar unkreativ. Er nennt nämlich jedes seiner Reittiere Plötze (im Englischen „Roach“).

DIE ZUKUNFT DES HEXERS: STAFFEL 2 DER NETFLIX-SERIE UND EIN VIERTES SPIEL?

Wie geht es mit der The-Witcher-Franchise weiter?

Mit The Witcher 3: Wild Hunt endete die Story um Geralt von Riva. Und dennoch mehren sich Gerüchte über eine mögliche Fortsetzung. Auch Adam Kicinski, seines Zeichens Geschäftsführer von CD Projekt Red, bestätigte, dass ein kleines Team bereits an einem möglichen Nachfolger schraubt, während der Rest der Truppe Cyberpunk 2077 vollendet. Wer aber die Hauptrolle übernehmen wird, ist bislang ebenso wenig bekannt wie ein möglicher Release-Zeitraum. Fest steht nur, dass es mit der Marke The Witcher in einer fernen Zukunft weitergehen wird.

Anders sieht es da bei der Netflix-Serie The Witcher aus: Die Dreharbeiten für die zweite Staffel begannen bereits im Februar 2020 in Großbritannien, wurden allerdings aufgrund der Coronakrise unterbrochen. Wie lange die Zwangspause andauern wird, ist noch nicht bekannt. Auch ist noch nicht klar, ob sich diese Probleme auf den eigentlich für 2021 angepeilten Release der neuen Serienfolgen auswirken wird. In jedem Fall wird es ein Wiedersehen mit Henry Cavill, Anya Chalotra und Freya Allan in den Rollen von Geralt, Yennefer und Ciri geben. Darüber hinaus versprachen die Macher neue Figuren und eine fokussiertere Erzählweise. Serien-Fans dürfen also gespannt sein!

Bild: Netflix

nicht „Geralt“ sondern „Gerald“ als Hauptcharakter aufgeführt wurde. Überhaupt ist der 71-jährige Autor kein großer Freund von Videospielen. Er äußerte in Interviews immer wieder, dass ihn dieses Medium nicht interessiere. Dass er damals die Lizenz einfach aus den Händen gab, erachtet er inzwischen als Fehler.

Gegenüber Eurogamer erklärte Sapkowski, dass ihm CD Projekt Red eine Gewinnbeteiligung angeboten habe. Doch er glaubte nicht an den Erfolg der Spiele und bestand stattdessen auf einem Fixbetrag. Über die Jahre entbrannte sogar ein Rechtsstreit zwischen CD Projekt Red und Andrzej Sapkowski, der erst im Dezember 2019 nach mehreren Zahlungen seitens CD Projekt Red an den Autor beigelegt wurde.

Scheitern und wieder aufstehen

Kommen wir aber zurück zu den Videospielursprüngen der The-Witcher-Reihe. Der erste Prototyp des Action-Rollenspiels floppte gnadenlos: CD Projekt Red entwickelte innerhalb eines Jahres eine Demoversion und führte diese mehreren europäischen Publishern vor. Doch es hagelte Absagen. Infolgedessen schloss das Studio in Lodz seine Pforten, Zielinski verließ das Unternehmen und die Entwicklung begann von vorne.

Als Grundlage lizenzierte CD Projekt die Aurora Engine des kanadischen Studios Bioware, die beispielsweise bei Neverwinter Nights (2002) zum Einsatz kam. Die Entwicklung dauerte insgesamt fünf Jahre und kostete mit 20 Millionen Zloty (rund 4,6 Millionen Euro) weitaus mehr als zunächst geplant. Kein Wunder, wuchs das eigentlich aus 15 Mitarbeitern bestehende Kernteam zwischenzeitlich auf 80 bis 100 Kollegen an. Für den Vertrieb knüpfte man Bande mit Publisher Atari – und wurde letztlich für die Risiken belohnt: The Witcher war bei seiner Veröffentlichung im Jahr 2007 ein Riesenerfolg. Doch der nächste Rückschlag ließ nicht lange auf sich warten. Die überarbeitete Konsolenfassung scheiterte bereits in der Entwicklung, The Witcher: Rise of the White Wolf wurde eingestampft.

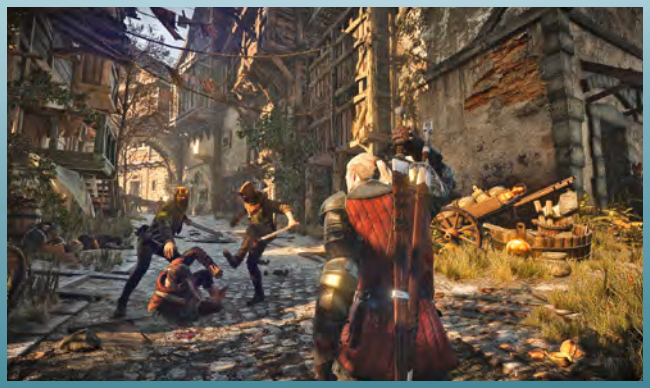
Diese Entwicklung und die Finanzkrise 2008/2009 brachten das Unternehmen ins Straucheln. Das Team konzentrierte sich daher auf die Entwicklung des zweiten Teils und legte andere Projekte auf Eis. Zeitgleich ging man 2009 in Folge eines „Reverse Takeovers“ durch den IT-Dienstleister Optimus S.A. an die Börse, was ebenfalls zusätzliche finanzielle Mittel freisetzte.

Auch in diesem Fall die richtige Entscheidung: Das Spiel auf Basis der zeitgleich neu entwickelten REDengine überzeugte, und diesmal lieferte CD Project Red im Nachgang neben der PC- auch die Konsolenversion für Xbox 360 und Playstation 3. Das Spiel toppte den Erfolg des Vorgängers – The Witcher mauserte sich zunehmend zu einer Macht im Rollenspiel-Genre. Die endgültige Krönung erfolgte aber schließlich 2015 mit dem Release des großartigen The Witcher 3: Wild Hunt.

Was macht The Witcher besonders?

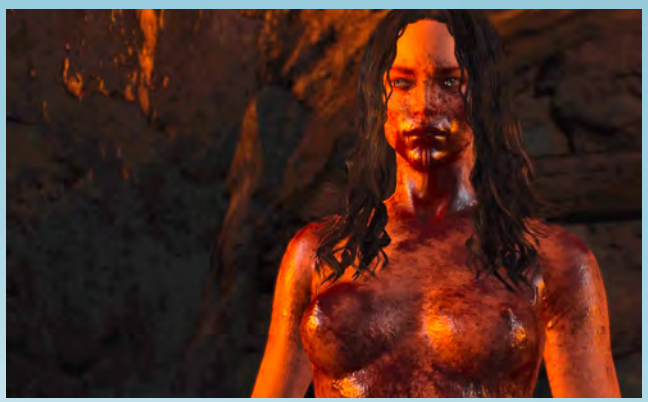
Wie auch Andrzej Sapkowski später betonte, handelte es sich bei den Videospielen lediglich um Adaptionen seiner Werke. Die Autoren von CD Projekt Red setzten nämlich die Geschichte nach den Geschehnissen der Bücher an. Allerdings hielt man sich weiterhin an Motive, Ideen und Ton der Vorlage.

Das Besondere: Obwohl The Witcher in einem Fantasy-Szenario spielt und auch heutzutage noch gerne mit John R. R. Tolkiens Fantasy-Trilogie Der Herr der Ringe verglichen wird, so gibt sich die Reihe doch erwachsen und modern. Es geht


In The Witcher 3: Wild Hunt ist die Spielwelt weitaus dynamischer als noch in den Vorgängerspielen. Ihr entscheidet selbst, ob ihr derartige Scharmützel aufbrecht oder vorbeispaziert und sie einfach geschehen lasst.

Die wohl größte Stärke des Action-Rollenspiels liegt zweifellos im Storytelling. Ganz egal ob Haupt- oder Nebenquests – CD Projekt Red versieht jede noch so kleine Aufgabe mit eigenen Handlungssträngen und interessanten Persönlichkeiten.

The Witcher 3: Wild Hunt beeinflusste mit seinem Open-World-Konzept und dem Kampfsystem unzählige andere große Titel in der Spielewelt, darunter zum Beispiel Ubisofts ambitioniertes Action-RPG Assassin's Creed Odyssey.



Die Erweiterung The Witcher 3: Blood and Wine führt Geralt von Riva in die strahlend schöne Provinz Toussaint. Doch unter der freundlichen Fassade droht Ungemach – etwa in Form dieser blutrünstigen Vampirbraut.

also nicht um den Kampf Gut gegen Böse, sondern stärker um gesellschaftliche Probleme wie Rassismus, Ungerechtigkeit, Sexismus und andere kraftvolle Motive. Die Sprache der The-Witcher-Spiele greift ebenfalls nicht auf Mittelalter-Klischees zurück, sie ist rau und mitunter schroff. Eine besondere Position nehmen Frauen ein, sowohl in den Spielen als auch in den Büchern. Denn obwohl Sex im Leben eines Hexers nicht zu kurz kommt, so spielen Frauen immer wieder wichtige Rollen und halten letztlich die Fäden in der Hand.

Einher mit diesen modernen Ideen geht natürlich das in The Witcher ausgeprägte Storytelling. Das Spiel kombiniert eine gewaltige offene Spielwelt mit Entscheidungsfreiheiten, einem schnittigen Kampfsystem und dem Mix aus Charakterentwicklung und Crafting von Tränken. Im Vergleich zu den Büchern betonen die Spiele stärker die Kämpfe, den Einsatz der magischen Zeichen und die Monsterjagd.

Der Hexer macht Politik

Mit The Witcher 3: Wild Hunt war CD Projekt Red endgültig an der Spitze der internationalen Entwicklerszene angelangt. Vorbei die Zeiten, in denen man „nur" gute Spiele entwarf. Dank The Witcher 3 stand das polnische Unternehmen plötzlich auf einer Stufe mit großen US-Studios wie Naughty Dog oder Rockstar Games. CD Projekt Red erwies sich zudem als echter Exportschlager, den auch die polnische Regierung immer wieder als Vorzeigeunternehmen präsentierte.

2011 überreichte der damalige polnische Ministerpräsident Donald Tusk dem US-Präsidenten Barack Obama als Gastgeschenk unter anderem eine handsignierte Collector's Edition von The Witcher 2. Obama lobte das Spiel im Anschluss als „ein gutes Beispiel für Polens Stellung in der Weltwirtschaft". Zum Release von The Witcher 3: Wild Hunt besuchte die 2014 ins Amt gekommene polnische Ministerpräsidentin Ewa Kopacz das Entwicklerhauptquartier und betonte, dass CD Projekt „das Land stolz mache". Und auch, wenn wir als Spieler über die Auftritte von Staatsoberhäuptern bei Videospielentwicklern eher schmunzeln, so zeigt es doch den Stellenwert, den CD Projekt Red innerhalb des eigenen Heimatlandes genießt.

Noch mehr vom Hexer

CD Projekt Red erkannte den Wert der Marke und weitete diese immer stärker aus. Damit meinen wir nicht nur Story-Erweiterungen wie Blood and Wine oder Hearts of Stone für The Wild 3: Wild Hunt, sondern Ableger wie Thronebreaker: The Witcher Tales oder Gwent: The Witcher Card Game, das inzwischen auf nahezu allen aktuellen Spieleplattformen erschienen ist. Man richtet sich mit diesem Portfolio also nicht mehr nur an Core-Videospieler, sondern greift zunehmend nach dem Mainstream.

Allerspätestens mit der überaus erfolgreichen Netflix-Serie mit „Superman" Henry Cavill in der Hauptrolle, ist The Witcher an der Spitze der Entertainmentbranche angekommen und gesellt sich dort zu Größen wie World of Warcraft und Tomb Raider. CD Projekt Red und deren Produkte profitieren ebenfalls davon: Ob das kommende Sci-Fi-Rollenspiel Cyberpunk 2077 auch ohne die „Rückendeckung" von Geralt von Riva so viel Aufmerksamkeit erhalten hätte?

Für den Moment jedenfalls sind The Witcher und CD Projekt Red aus dem Unterhaltungsgeschäft nicht mehr wegzudenken und beweisen, wie gut sich Film- und Videospielbranche miteinander verbinden lassen.

Olaf Bleich & Benedikt Plass-Fleßenkämper

Thronebreaker: The Witcher Tales war ursprünglich als Bonuskampagne für Gwent: The Witcher Card Game angekündigt. Später aber entschied CD Projekt Red, daraus ein eigenständiges und gleichermaßen komplexes Rollenspiel zu entwickeln.

Wer The Witcher 3: Wild Hunt gespielt hat, wird sicherlich auch die eine oder andere Partie Gwent gezockt haben. Das Kartenspiel erfreute sich derart großer Beliebtheit, dass daraus ein eigenes Free2Play-Game für Mobile, Konsole und PC enstand.

TOLL, ABER NICHT PERFEKT

10 WÜNSCHE AN ANIMAL CROSSING: NEW HORIZONS

EINE KOLUMNE VON KATHARINA PACHE

Animal Crossing: New Horizons ist ein klasse Spiel. Aber was ist schon perfekt? Nichts, auch nicht Animal Crossing – und nach vielen Wochen Spielzeit fallen mir auf Anhieb einige Sachen ein, die man an Nintendos Switch-Hit verbessern könnte. Habt ihr weitere Vorschläge? Sind die Kritikpunkte gar nicht so schlimm? Soll alles so bleiben? Ihr seid natürlich eingeladen, eure Meinung zum Thema und zum Spiel loszuwerden! Schreibt uns gerne!

1. Überarbeitetes Crafting

Crafting spaltet die Gemüter. Auch wenn ich zunächst von dem Feature abgeschreckt war, fügt es sich generell doch gut ins Spiel ein – das Schreinern von Möbeln und Dekoration (und insbesondere das Umgestalten mit den zig Mustern) gefällt mir so, wie es ist, ganz gut. Aber! Angesichts der ständig zerbrechenden Werkzeuge verbringt man viel Zeit vor dem Basteltisch. Das muss komfortabler werden! Wer in den eigenen vier Wänden bastelt, sollte zum Beispiel Zugriff haben auf die Vorräte im Lager, anstatt das Material erst in die Tasche legen zu müssen. Beim Craften und Umgestalten sollte die Anzahl der gewünschten Produkte vorher festlegt werden können – jeder, der schon einmal in einem Aufwasch mehrere Dekorationen geändert oder Fischköder hergestellt hat, weiß, wie nervenaufreibend beide Angelegenheiten sind. Oder lasst uns doch den Fischköder wenigstens bei Nepp und Schlepp fertig kaufen, so wie Angeln und andere Werkzeuge. Apropos Werkzeuge: Goldwerkzeuge sollten unter keinen Umständen zerbrechen – was für eine ärgerliche Design-Entscheidung! Und zu guter Letzt wäre eine Haltbarkeitsanzeige für Angel, Gießkanne und Co. ein echter Komfort.

2. Verbessertes Inventar

Das Ringmenü? Klasse! Aber wieso liegen denn meine Werkzeuge trotzdem noch in meinem sowieso stets zu kleinen Inventar und nehmen wertvollen Platz weg? Kann man die nicht in ei-

Das Basteln dauert zu lange, es wäre eine ungemeine Erleichterung, von Items auf einen Schlag mehrere Exemplare an der Werkbank herstellen zu können.

Auf die Vorräte im Lager sollte man von der heimischen Werkbank aus einfach Zugriff haben, anstatt alles erst ins Inventar umschichten zu müssen.

Es macht Spaß, die Inseln anderer Spieler zu erkunden! Zumindest, wenn es denn endlich mal geklappt hat mit dem Besuch und der Verbindung.

ner gesonderten Tasche unterbringen, von dem aus man sie dem Ringmenü zuweist? Genauso wie die Coupons von Aziza, Meilentickets und andere Sammelobjekte – ich will eine Extratasche für solche Sperenzchen, so wie es auch mit den Klamotten gehandhabt wird, die meine Figur trägt! Nun ja, wenigstens ist die Zeit der Ostereier (hoffentlich für immer) vorüber. Die Dinger lagen wie Blei in meinen Taschen und wie Müll auf meiner ganzen Insel verstreut. Wenn es für all diese Wünsche das Inventar betreffend nicht reicht: mit einer automatischen Sortierfunktion per Knopfdruck wäre ich auch schon recht zufrieden. Oder wenn man von ausgewählten Items größere Stapel bilden könnte statt nur 30 oder 10. Ach, eines noch: Man sollte beim Verschieben von der Tasche ins Lager mehrere Items auf einmal auswählen und umschichten können!

3. Bequemeres Reisen

Die Server von Animal Crossing waren besonders kurz nach Release gnadenlos überlastet. Die Infrastruktur sollte man natürlich optimieren, klar, aber es wäre den Spielern ja schon geholfen, wenn die Unterhaltung mit Dodo Bodo am Flughafen nicht ganz so ermüdend wäre! Ich habe teilweise Stunden damit verbracht, erfolglos zu versuchen, irgendwo meinen Fuß in die Türe zu bekommen, nur um immer wieder die „Oha“-Fehlermeldung zu lesen. Ich möchte gleich einen neuen Code eingeben können, ohne das Gespräch wieder ganz von vorne beginnen zu müssen! Und wenn wir schon dabei sind – kann man die Unterbrechung mit der Zwischensequenz, wenn Spieler auf einer Insel an- oder abreisen, nicht etwas unterhaltsamer gestalten? Weglassen kann man sie vermutlich nicht, aber es nervt. Wie oft schon bin ich auf Inseln gelandet, die ein hohes Besucherlimit hatten, sodass ich teilweise bis zu 15 Minuten mit Warten verbringen musste.

4. Komfortableres Einkaufen

Ich besuche so ziemlich jeden Spieltag die Schneiderei und leiste mir ein neues Outfit. Da nur eine Handvoll Klamotten im Laden ausgestellt werden und Sachen an Schaufensterpuppen generell immer anders als am eigenen Körper aussehen, ist der Besuch der Umkleidekabine unumgänglich. Aber dort kann man nur ein Ensemble kaufen! Wenn mir weitere Teile gefallen, muss ich wieder in die Umkleide. Ich würde gerne alles auf einmal einsacken, eventuell mit einem Reiter für das Outfit, das man gleich tragen möchte, und dann noch den ganzen Rest, der in Tasche oder Lager wandern soll! Außerdem will ich dort auch meine aktuellen Klamotten ausziehen können, falls gewünscht. Wenn meine aktuellen Socken nicht zum neuen Outfit passen, muss ich andere Strümpfe kaufen, anstatt sie einfach abzulegen.

5. Wir brauchen mehr Tische (und diagonale Abstelloptionen)

Es gibt so viele tolle kleine Objekte zum Dekorieren, aber gefühlt viel zu wenige Tische und Ablageflächen, um sie zu präsentieren. Wie lange musste ich mit dem hässlichen

Die Klamottenauswahl in der Schneiderei ist meistens fabelhaft. Es sollte aber einfacher sein, in einem Aufwasch mehrere Outfits zu kaufen.

Wer reich werden will, kauft bei Jorna jede Menge Rüben. Aber wohin mit dem Grünzeug? Es fehlt eine Option, um das Gemüse ordentlich aufzubewahren.

Auch das Verstauen von Bastelanleitungen ist problematisch. Man kann sie nicht ins Lager stecken, also liegen sie oftmals einfach wie Müll am Boden herum.

Bauklotztisch leben, bis ich endlich mal eine ästhetisch erträgliche Alternative gefunden habe. Wieso kann ich eigentlich manche Dinge wie Sofas nicht umfärben, die ich fertig irgendwoher bekommen habe? Nein, manche muss ich erst craften, einige sind einfach, wie sie sind ... So war meine Sitzgelegenheit in Senfgelb lange Zeit der absolute Schandfleck meines Wohnzimmers, aber ich konnte keinen alternativen Stoff verwenden, um sie aufzuhübschen. Beim Dekorieren wäre es außerdem schick, Objekte nicht nur horizontal und vertikal platzieren zu können! Einen Editor wie in den eigenen vier Wänden würde ich auch draußen gerne benutzen; per Hand Dinge auf Tischen mittig zu platzieren, ist so gut wie unmöglich, wie ich unter Qualen feststellen musste.

6. Stauraum für Rezepte und Rüben, bitte

Wo wir gerade von Schandflecken sprechen, natürlich leidet der Charme meines Wohnzimmers auch darunter, dass beinahe der ganze Boden mit Rüben und Anleitungen bedeckt ist. Vielleicht habe ich auch den richtigen Behälter noch nicht gefunden, aber ich würde beides gerne so aufräumen, dass ich schnell darauf zugreifen kann und nicht alles auf dem Parkett verstreuen muss. Viele legen ihre überschüssigen Rezepte in einem gesonderten Bereich beim Inseleingang für Besucher hin – aber erstens finde ich das auch hässlich und zweitens habe ich inzwischen so viele, dass der Platzbedarf zu groß wäre, ich will diese Fläche einfach nicht entbehren, da sollen lieber meine Blumenfelder wachsen und blühen.

7. Eine Tauschmechanik für faire Transaktionen

Viele Spieler besuchen einander, um ihre Kataloge zu vervollständigen, neue Blumen, Obst, Rezepte oder andere Sammelobjekte zu bekommen. Allerdings ist man dabei auf die Ehrlichkeit der Partner angewiesen. Wer legt sein Item als Erstes ab? Schmeißt der Host den Gast vielleicht einfach raus, indem er den Standby-Modus der Switch aktiviert? Nimmt jemand alle Items an sich, obwohl für jeden Gast ein Geschenk vorgesehen ist? Einige dieser Probleme lassen sich nicht einfach beheben, aber ein Tauschhandel-Feature würde schon ein wenig helfen. Spieler könnten das jeweilige Item (oder Geld) in den Tauschslot packen und beides wird dann gleichzeitig transferiert. Zuvor müssen alle Parteien dem Handel zustimmen – so wird vorab bestätigt, dass das richtige Item und die korrekte Menge Geld übergeben werden. Zwar ist die Community von Animal Crossing: New Horizons vergleichsweise gesittet und freundlich, aber schwarze Schafe gibt es natürlich auch hier.

8. Durchdachtere Events

Bislang gab es nur ein großes Event, den Häschentag. Allerdings hinterließ dieser bei den meisten nicht unbedingt Vorfreude auf die kommenden Veranstaltungen. Wie so ziemlich jeder, der die zwei Wochen (!) Eiersuche miterlebt hat, war ich einfach nur froh, als das Fest vorüber war. Wieso Bunny Day bei den meisten nicht gut ankam? Da gab es mehrere Faktoren. Zum einen der ästhetische Part: Geschmäcker sind vielleicht verschieden, aber ich habe niemanden getroffen, der die Häschentag-Dekoration als schön und damit besitzenswert empfand. Das führt gleich zum zweiten Punkt, denn im Vergleich zu diesen Items hatte jeder hohes Interesse an den Kirschblüten-Gegenständen. Die Kirschblütenzeit, in der man die 14 dazugehörigen Anleitungen erhalten konnte, war kürzer als die Zeit, in der das Häschentag-Event lief und beide überschnitten sich auch noch! Gegenübergestellt mit den seltenen und hübschen Sakura-Dekorationen wirkten die Belohnungen des Häschentags gleich noch schäbiger. Viel empörter waren die Spieler jedoch, als ihnen klar wurde, dass

Der Häschentag hinterließ bei den meisten Spielern von Animal Crossing keinen besonders guten Eindruck. Zu unattraktiv die Items, zu störend die Einbindung der überall versteckten Ostereier. Beim nächsten großen Event läuft es hoffentlich besser!

die Eier natürliche Ressourcen ersetzten. Bei Holz, Erz und Steinen war das schon ärgerlich, bei den Fischen hingegen für viele quasi unverzeihbar. Deshalb: Keine ähnlichen Eingriffe mehr durch Events, bei denen beliebte Features wie das Angeln beeinträchtigt werden! Und wenn das doch sein muss, dann wenigstens nur ein paar Tage anstatt zwei Wochen. Oh, und ein i-Tüpfelchen noch: Doppelte Event-Rezepte als Belohnungen sollte es bitte erst geben, wenn man alle anderen Exemplare bereits besitzt!

9. Visuelle Hilfe beim Schaufeln

Wenn ein Spatenstich daneben geht, verliert ihr im schlimmsten Fall Ressourcen. Denn: Felsen spucken nur ein paar Sekunden lang Rohstoffe aus, wenn ihr sie mit der Schaufel anstoßt. Geht ein Hieb daneben, kann man sich von der Maximalausbeute verabschieden. Beim Gießen, beim Ändern der Landschaft mit der Insel-Designer-App: Das unpräzise Hantieren mit den Werkzeugen kostet Zeit und Nerven. Ein ähnliches Problem gab es in Stardew Valley, dort kann man sich einblenden lassen, wohin die Schaufel treffen wird. Das wäre auch in Animal Crossing einfach umzusetzen.

10. Mehr von allem – Gebäude und Beschäftigungen

Nintendo kündigte jede Menge Zusatz-Inhalte an, die unsere Inseln bereichern werden. Ich freue mich darüber, aber einiges davon ist aus Vorgängern bekannt. Ich will neue Gebäude, neue Figuren, weitere neue Ideen! Kurzum: Ich will einfach noch mehr Animal Crossing!

Katharina Pache

Das ging daneben: Wie so oft beim Graben landet der Spatenstich nicht an der Stelle, an der man eigentlich buddeln wollte.

Dass Gerd und Reiner nun zu Besuch kommen, ist ein guter Anfang. Mehr zu den beiden lest ihr in unserem Service-Bereich mit Tipps und Guides.

Das Museum wächst durch das Update, wir hoffen, dass in der Zukunft noch mehr wunderschöne Ausstellungsräume hinzukommen. Und eine Sternwarte!

Dank Weltenbau-Modus ist es in Super Mario Maker 2 nun endlich möglich, eine hübsche und individuelle Oberwelt rund um die eigenen Levels zu bauen.

NEUE INHALTE IN SUPER MARIO MAKER 2

Die Oberwelt besteht nicht nur aus dem Zugang zu den Levels, auch Röhren oder beispielsweise Bonushäuschen stehen bei der Gestaltung zur Auswahl.

Das finale Update mit neuen Inhalten für Super Mario Maker 2 ist erschienen – und das hat es wirklich in sich!

Mit dem dritten und zugleich letzten Inhaltsupdate schickt Nintendo Super Mario Maker 2 allmählich in den Ruhestand. Also, natürlich wird das Spiel weiter fleißig gezockt, verkauft und gezeigt, aber zumindest soll es keine weiteren Neuerungen seitens des Herstellers mehr geben. Und wie beendet man den Support (durch neue Inhalte) eines Spiels am besten? Natürlich mit einem Knall! In diesem Fall besteht der Knall aus zahlreichen neuen Items, Gegnern, Level-Bauelementen und einem vielfach gewünschten Feature, nämlich der Möglichkeit, ein komplett eigenes Mario-Spiel inklusive Obwerwelt zu bauen. Das Update erfolgt bei Online-Verbindung der Switch kostenlos und steht jederzeit zum Abruf bereit.

Weltenbau-Modus

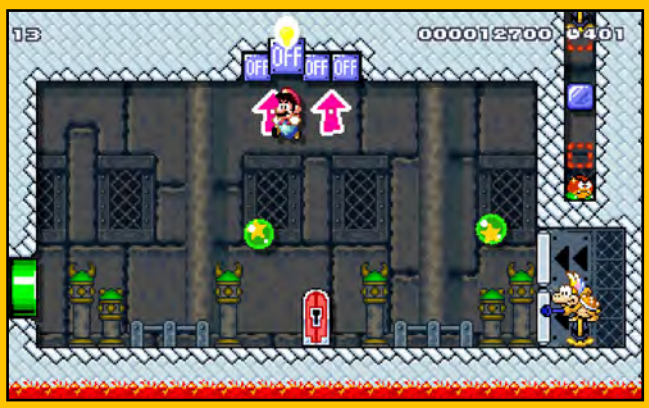
Kommen wir gleich zum Herzstück der Neuerungen, dem Weltenbau-Modus. Hier habt ihr die Möglichkeit, euren maximal vierzig Levels mit höchstens acht Welten eine Oberwelt zu verpassen. Diese Overworld ist ganz im Stil von Super Mario World gehalten, ihr habt die Wahl zwischen unterschiedlichen Gegenden für jede der acht Welten: Gras, Schnee, Wüste, Wald, Himmel, Vulkan, Weltraum und Unterwelt. Auf Grundlage des Themes passt ihr das Aussehen jeder Welt beliebig an mit Elementen wie Schlössern, Häuser, Brücken, Röhren, Wasser, Hügeln und mehr, außerdem stehen euch rein optische Bauelemente zur Verfügung. Auf eurer selbst festgelegten Route platziert ihr einzeln eure beliebigen Levels, hier habt ihr verschiedene Levelsymbole zur Auswahl. Auch Bonus-Häuschen mit dem „Bewegliche Bilder"-Minispiel stehen zur Verfügung, genauso wie Warpröhren. Eure eigens kreierte Welt könnt ihr online mit Spielern auf der ganzen Welt teilen, ergo gibt es dafür nun einen eigenen Menüpunkt, über den ihr eben solche selbst geschaffenen Welten suchen und entdecken könnt.

Im Bonushäuschen der Oberwelt gibt es leider keine Auswahl aus verschiedenen Minispielen der Mario-Reihe, sondern nur das bekannte Bewegtbild-Spielchen.

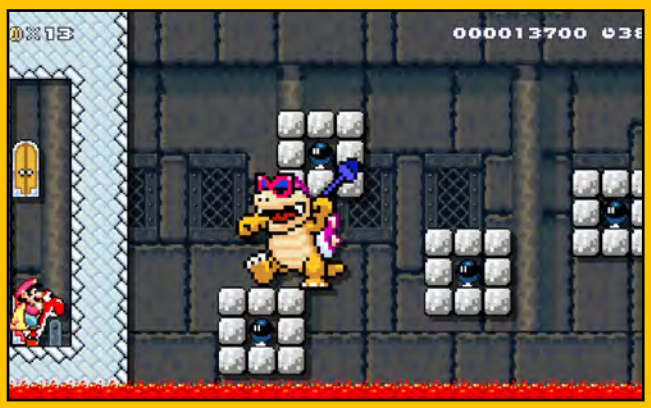
Mit neuen Item-Kostümen wie der Kugelwilli-Box eröffnen sich in Super Mario Maker 2 nun ganz neue Möglichkeiten, Level-Ideen zu verwirklichen.

Das neue Ballon-Item (ausschließlich im Theme von Super Mario World) lässt Ballon-Mario frei und in alle Richtungen durch die Lüfte schweben.

Mit dem neuen Update stehen nun drei Varianten der Robo-Koopas zur Verfügung, die je nach Farbe (grün, blau, rot) über unterschiedliche Fähigkeiten verfügen.



Wer von den sieben Koopalingen mit den berühmten Namen nicht genug bekommen kann, darf sich freuen: Sie stehen nun allesamt als Gegner zur Auswahl!



Auch wenn mit dem Update viele neue Elemente und Möglichkeiten Einzug halten: Generell bleibt Super Mario Maker 2 dasselbe Spiel, aber mit mehr Möglichkeiten.

Neue Gegner

Bei den Gegnern stehen euch nun alle sieben Koopalinge zur Auswahl: Larry, Wendy, Morton, Lemmy, Roy, Iggy sowie Ludwig. Jeder der Widersacher verfügt über ihm eigene Moves. Die mechanischen Robo-Koopas stehen ab sofort in drei Varianten zur Verfügung: Die Roten verschießen Zielsuchraketen, die Blauen Laserstrahlen, die Grünen bleiben wie schon zuvor die simple Variante dieses Gegners. Alle drei Formen verfügen bei Nacht über einen Jet-Antrieb zum Fliegen und Hüpfen. Ein weiterer neuer Bösewicht ist Phanto. Der erscheint, wenn ihr einen verfluchten Schlüssel aufklaubt, und verfolgt dann gezielt ebenjenen Spieler, der diesen Schlüssel berührt hat. Bei den Level-Bauelementen steht nun zudem eine Version des Trampolins zur Verfügung, die per Schalter (de) aktivierbar ist.

Neue Items

Ordentlich Zuwachs gibt es bei den Items. Mit dem speziellen Pilz aus Super Mario Bros. 2 verwandelt sich eure Figur optisch in eine Variante, die zu ebenjenem Mario-Spiel vom NES passt. Außerdem beschert euch der Pilz neue Fähigkeiten, so könnt ihr Gegenstände und Gegner aufheben und werfen, wie das eben in Super Mario Bros. 2 auch möglich ist. Sogar Kugelwillis und Kettenhunde könnt ihr so herumtragen, in Schneelevels obendrein Schneebälle formen und werfen. Das Item ist nur im „Super Mario Bros."-Theme verfügbar. Das gilt indes auch für alle weiteren neuen Items: Sie stehen immer nur in demjenigen Theme zur Auswahl bereit, dem sie entspringen. Der neue Froschanzug aus Super Mario Bros. 3 funktioniert zum Beispiel ausschließlich im Theme von Super Mario Bros. 3. Mit ihm könnt ihr geschickt durch Gewässer schwimmen und sogar auf der Wasseroberfläche laufen. Mit dem Power-Ballon aus Super Mario World fliegt ihr frei in alle Richtungen durch die Lüfte. Die Superei-chel aus New Super Mario Bros. U verwandelt euch in ein flugfähiges Flughörnchen. Die Bumerangblume aus Super Mario 3D World gibt euch einen wurfbereiten Bumerang an die Hand. Mit der Kanonen-Box aus Super Mario 3D World verschießt ihr Kanonenkugeln, aufgeladene Schüsse besitzen eine besonders große Reichweite. Aus dem gleichen Spiel stammt auch die Propeller-Box, mit der ihr dreimal hochspringen und so weit abgelegene Level-Gegenden erreichen könnt. Die aus Super Mario 3D World bekannte Pow-Box könnt ihr bis zu dreimal benutzen, bis sie aufgebraucht ist; mit der Gumba-Maske aus demselben Wii-U-Spiel tarnt ihr euch und kommt so unbemerkt und unbeschadet an allerlei Gegnern vorbei. Die Kugelwilli-Box schließlich, die ebenfalls Super Mario 3D World entspringt, verwandelt euch für eine begrenzte Zeit in eine Kugelwilli-Variante von Mario, in dieser Form könnt ihr horizontal durch die Levels fliegen.

Fazit

Die neuen Inhalte des finalen Updates bringen noch mehr Möglichkeiten und Abwechslung ins Spiel. Dadurch wird die ohnehin schon enorme Anzahl an kreativen Formen erneut erweitert, was sich vor allem online an weiteren außergewöhnlichen Levels bemerkbar macht. Der Weltenbau-Modus ermöglicht es Spielern nun endgültig, mit großer kreativer Freiheit nicht nur alle möglichen Levels zu erschaffen, sondern diese verpackt in eine selbstgestaltete Oberwelt sogar bequem und schnell mit der Welt zu teilen. Jedem Spieler von Super Mario Maker 2 bietet Nintendo damit die Möglichkeit, ein eigenes und umfangreiches 2D-Mariospiel zu erschaffen und kostenlos zu verbreiten. Das ist toll für Fans und Gamer, macht Nintendo aber gleichzeitig auch zum größten Konkurrenten von … Nintendo. Zumindest, was zukünftige 2D-Mario-Spiele des Unternehmens angeht.

Johannes Gehrling

PAULA | Social Media
Event-Nerd

LUKAS | Games Aktuell
SciFi-Nerd

VERONIKA | E-Commerce
CosPlay-Nerd

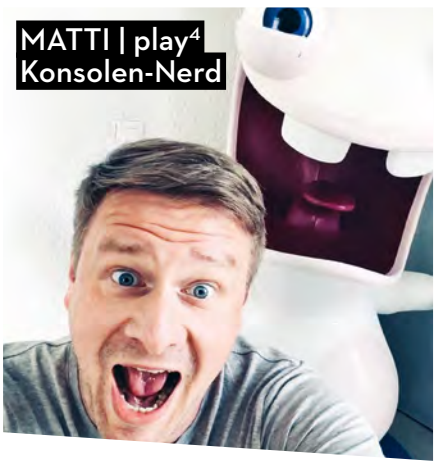
WILLI | PCGH
Video-Nerd

TANJA | PC Games MMore
MMORPG-Nerd

JOHANNES | N-Zone
Nintendo-Nerd

MATTHIAS | PC Games
Action-Nerd

ALECO | PCGH
VR-Nerd


MATTI | play⁴
Konsolen-Nerd

Folgt uns:

Wir lieben es.

Wir leben es.

- Lieblingsthemen: Gaming. IT. Entertainment.
- Mehr Stories. Mehr Hintergründe. Mehr Herz.
- Gründlicher. Übersichtlicher. Unterhaltsamer.
- Magazine. Apps. Webseiten. Streams. Podcasts. Und mehr.

Computec Media.
Von Nerds für Nerds.

COMPUTEC
MARQUARD MEDIA GROUP

shop.computec.de | Oder in eurem Store nach dem Magazin-Namen suchen:

Bald erscheint endlich das zeitgemäße Remaster von Xenoblade Chronicles! Wir haben die Definitive Edition schon gespielt und erleben das Abenteuer in neuem Gewand.

Das Schwert Monado ist die einzige Waffe, mit der sich die menschlichen Hom gegen die roboterhaften Mechon zur Wehr setzen können.

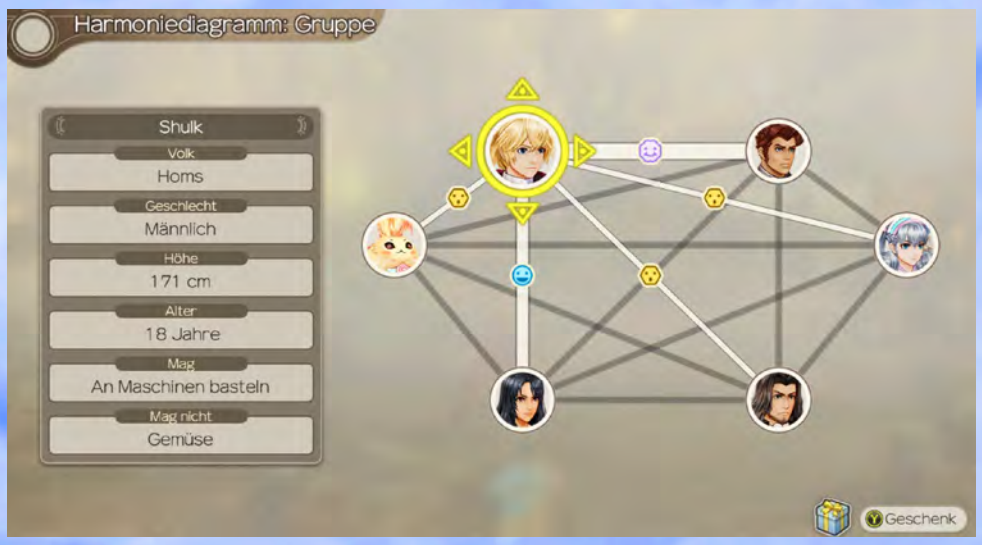
Kaum zu glauben, dass schon neun Jahre vergangen sind, seit Xenoblade Chronicles für die Nintendo Wii erschienen ist. Obwohl das Spiel heute zu den JRPG-Klassikern zählt, litt es damals sehr unter der begrenzten Grafikleistung der Konsole, und auch die Version für den Nintendo 3DS brachte keine Verbesserung. Mit der Neuauflage für die Nintendo Switch bekommt der Titel nun endlich eine ordentliche Grafikpolitur! Die Spielwelt ist nun viel schöner, wir bekämpfen endlich kantenlose Monster und lesen an den glaubhaften Gesichtszügen unserer Mitreisenden deren Gefühle ab! Auch das Kampf-Interface erstrahlt in neuem Glanz und wirkt weniger klobig, trotzdem bleibt der Stil des Originals erhalten. Die Definitive Edition ähnelt somit grafisch dem Nachfolger Xenoblade Chronicles 2 und tut den Wünschen der Fans damit Genüge.

Wie bei Neuauflagen im Genre üblich, dürfen wir uns frei zwischen dem originalen Soundtrack und einer neu arrangierten Version entscheiden – dabei ändert sich nicht viel, ein nettes Feature ist es trotzdem. Dass es auch diesmal nur eine englische und japanische Sprachausgabe gibt, ist zwar schade, zum Glück können wir aber auf gut geschriebene deutsche Untertitel zurückgreifen. Die vermitteln uns die Handlung ebenso glaubwürdig. Spieler des Originals wissen natürlich, dass die Welt aus zwei gigantischen Titanen besteht, die während eines Kampfes erstarrt sind und so seitdem verharren. Auf den stillgelegten Streithähnen leben unzählige Wesen, die mehr oder weniger aggressiv auf Durchreisende reagieren. Unsere Geschichte in Xenoblade Chronicles beginnt ein Jahr, nachdem die menschenähnlichen Homs die roboterhaften Mechons scheinbar besiegt haben. Als erneut Gefechte auszubrechen drohen, kann nur das mysteriöse Schwert namens Monado Abhilfe schaffen. Dass es sich ausschließlich von uns als Spieler kontrollieren lässt, kommt uns gelegen und verheißt spannende Kämpfe.

Angriffsketten sind mächtige Kombinationen. Je abgestimmter die Gruppe aufeinander ist, desto länger wird die Kette.

Komplizierter als gedacht

Mit wechselnder Gruppenbesetzung kämpfen wir immer zu dritt gegen allerlei Gegner mit seltsamen Namen und Aussehen. Da wir auf dem Weg, die Welt zu retten, neue Freunde treffen und schnell mehr als drei Gefährten zusammen haben, müssen wir uns entscheiden, mit welcher Konstellation wir losziehen wollen. Ganz klassisch teilen sich unsere Mitstreiter in Tank, Support, Damage Dealer und Allrounder auf. Durch Ausrüstung, Techniken und Fähigkeiten sowie verknüpfte Talentbäume lässt sich ein Trupp zusammenstellen, der jegliche



Das Harmoniediagramm zeigt, wie gerne sich die verschiedenen Gruppenmitglieder haben. Das hat direkten Einfluss auf geschmiedete Juwelen, die Länge von Angriffsketten und schaltet persönliche Gespräche unter den Kameraden frei.

Gegner in die Flucht schlägt. Das klingt zunächst nicht kompliziert und nach vertrauten Mechaniken, erfordert aber dennoch Köpfchen, wenn das Team Erfolg haben soll. Wie taktisch anspruchsvoll Xenoblade Chronicles sein kann, zeigt sich spätestens beim ersten Bossgegner: Von vorne draufzuhauen und wild Fähigkeiten zu aktivieren, sorgt nur dafür, dass unsere Recken schnell zu Boden gehen. Die Angriffsketten, die wir durch gesammelte Moral hin und wieder aktivieren können, hängen vom Zusammenspiel unserer Gruppe ab, sind aber kein Allheilmittel für ausweglose Situationen. Und das Sahnehäubchen auf all den strategischen Optionen ist die besondere Fähigkeit von Protagonist Shulk: Er kann in die Zukunft sehen, tödliche Angriffe vorausahnen, sie abwenden oder zumindest abschwächen.

Sollte das mal nicht funktionieren, geht immerhin kein Fortschritt beim virtuellen Tod verloren, wir werden nur an den letzten Schnellreisepunkt gesetzt. Da sich die Hauptstory im Vergleich zum alten Xenoblade Chronicles nicht geändert hat, gelten damalige Strategieleitfäden wie gehabt und bieten schnelle Hilfe. Im Hauptmenü finden wir zudem Tutorials, die uns hilfreiche Tipps geben, wie verschiedene Charaktere am besten eingesetzt und ausgerüstet werden können.

Auf in die Stadt

Vor allem in besiedelten Gegenden gibt es Nebenquests, mit denen wir unser Level steigern können und das auch sollten. Schnurstracks durch die Hauptstory zu marschieren, funktioniert nämlich nur bedingt! Da es an Aufgaben aber nicht mangelt, ist das Sammeln von Erfahrung in Sidequests kein Problem: In über 400 Nebenmissionen übernehmen wir verschiedenste Tätigkeiten – teilweise mit kleiner Geschichte außenherum, oft muss man aber auch nur eine bestimmte Sorte Monster umbringen. Diese Standard-Quests finden sich meistens am Anfang eines jeden Gebiets und können allesamt bei NPCs angenommen werden. Für uns bedeuten sie schnell gesammelte Erfahrungspunkte und die Möglichkeit, unseren Beutel mit dort eingesackten Gegenständen vollzupacken. Da wir im Prinzip keine Begrenzung im Inventar haben, nehmen wir einfach alles mit und verscherbeln es bei den nächsten Händlern, die sich vor allem in Städten befinden. Dort können wir auch bessere Ausrüstung kaufen, falls wir bei Gegnern nichts Brauchbares finden. Ebenfalls in der Stadt lernen wir auch den Juwelenonkel kennen. Bei ihm können wir aus gefundenen Kristallen Juwelen schmieden, die für besondere Boni sorgen, wenn wir sie an Rüstung oder Waffen anbringen. Wie hochwertig unsere Schmiedewaren sind, hängt von den Werten unserer eingesetzten Gruppenmitglieder ab und wie sehr sie sich mögen.

Harmonischer geht's nicht

Nicht nur das Schmieden von Juwelen, sondern auch die Questauswahl und wie gut wir uns beim Kämpfen schlagen, wird vom Harmoniesystem beeinflusst. Ein Diagramm im Menü zeigt uns alle NPCs mit Nicht-generischen Namen, die wir bereits angesprochen haben, sowie deren Beziehungen zueinander. Je mehr wir kennenlernen und je mehr Quests wir an einem Ort abhaken, desto höheres Ansehen genießen wir in der Gemeinschaft und desto mehr neue Aufgaben erhalten wir. Auch innerhalb unserer Gruppe ist die Harmonie entscheidend! Zusammen zu kämpfen, Aufgaben zu erledigen oder sich Geschenke zu machen, sorgt für einen starken Zusammenhalt in der Gruppe. Und das wiederum sorgt für längere Angriffsketten und löst die besonderen Harmoniegespräche aus: Szenen zu zweit, bei denen wir unsere Gefährten besser kennenlernen.

Die Zusatzhandlung

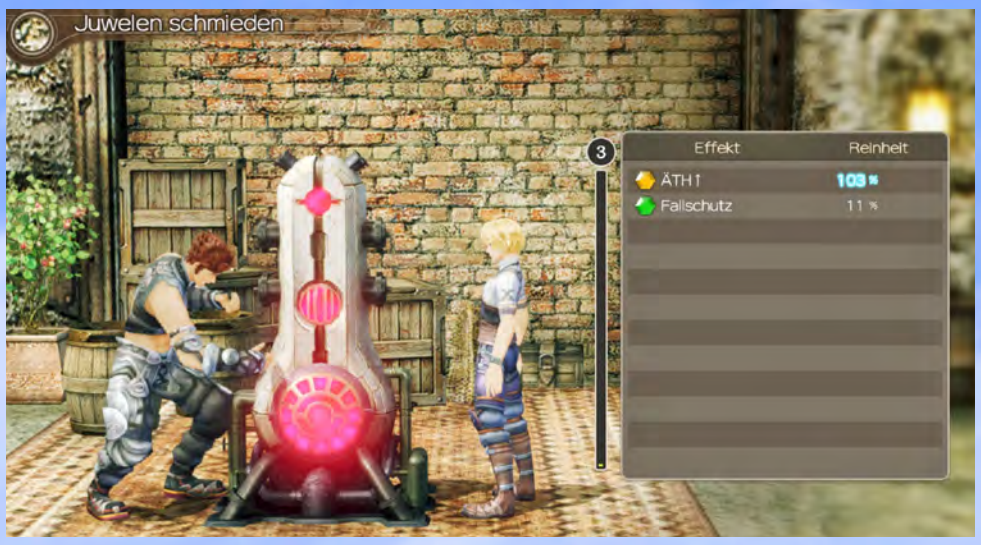
Besonders gespannt wird in der Definitive Edition die angekündigte Zusatzhandlung „Die verbundene Zukunft" erwartet. Um sie zu spielen, muss man nicht erst die ganze Haupthandlung beenden, sondern man erreicht sie als Unterpunkt im Hauptmenü. Das ist praktisch, wenn man die Geschichte bereits kennt und sofort mit den lieb gewonnenen Charakteren die neuen Inhalte erleben will. Tatsächlich wurde

Sowohl Landschaft als auch Gegner am Anfang des neuen Contents kennt man bereits. Wir sind gespannt, was uns in der Zusatzhandlung noch erwartet.

Nene (links) und Kino (rechts) sind die Kinder von Rikki aus der Haupthandlung. Die beiden Nopons sehen zwar niedlich aus, haben es aber faustdick hinter den Ohren.

der Zusatzcontent wohl nicht von Grund auf für die Definitive Edition erstellt. Hacker fanden bereits im Originalteil unvollendete Landschaften, die es nicht ins Endprodukt geschafft haben. Einer solchen unfertigen Landschaft hat man sich vermutlich bedient und sie als Schauplatz für den neuen Handlungsstrang fertiggestellt. Die Areale ähneln am Anfang bereits bekannten Orten aus dem Hauptspiel: Grashügel, Steine, eine Art Höhle. Und zunächst kämpfen wir auch nur gegen bereits bekannte Monster.

Das Nebenabenteuer begleitet die Protagonisten Shulk und Melia, die man beide bereits in der Haupthandlung spielen konnte. Zusammen fliegen sie in einem Luftschiff zu Melias alter Heimat, der Stadt Alcamoth. Die Siedlung befindet sich auf der Schulter von Bionis, einem der Titanen, auf denen die ganze Story spielt. Dort kommen sie allerdings nicht an, sie werden stattdessen beim Flug in der Luft abgeschossen! Und dann treffen Shulk und Melia auch noch auf blinde Passagiere – Nene und Kino, die Kinder des bereits bekannten Charakters Rikki, eines Nopons. Nopons sind plüschige, ballähnliche Kreaturen, die friedlich mit den menschlichen Hom zusammenleben und sie durch ihre kindliche Art manchmal in den Wahnsinn treiben. Beide Kinder sind spielbare Figuren, Nene steckt viel Schaden ein und Kino hat besonders viele Heilfähigkeiten, womit sie im Kampf stark den Charakteren Reyn und Sharla aus der Haupthandlung ähneln.



Beim Schmieden von Juwelen bringt jedes Gruppenmitglied seine eigenen Fähigkeiten mit. Mögen sich die Charaktere, schmiedet man länger und erhält stärkere Juwelen. Die Schmuckstücke könnt ihr an eurer Ausrüstung anbringen.

Das neue Gameplay

Neben der neuen Geschichte ändert sich auch an der Spielmechanik einiges. Shulk kann nun nicht mehr in die Zukunft blicken, weswegen wir nun selber auf tödliche Angriffe von starken Gegnern achtgeben müssen. Auch der Talentbaum verschwindet und somit die Möglichkeit, besondere Charakterwerte zu teilen. Gleichzeitig entfallen auch Angriffsketten, die einen großen Vorteil gegenüber starken Gegnern boten. Dafür erhalten wir im Kampf nun Unterstützung durch kleine Helfer. Doch was genau dahintersteckt, dürfen wir noch nicht im Detail verraten. Auch in der Welt haben sich Dinge geändert. Statt Kristalle bauen wir jetzt direkt hochwertige Juwelen ab, wir brauchen also nicht mehr zu schmieden, zudem haben Händler nun eine wichtigere Rolle. Ausrüstung finden wir nämlich nicht mehr bei toten Gegnern, sondern wir müssen sie kaufen. Mit etwas Glück lassen Gegner aber seltene, nicht käuflich erwerbbare Waffen fallen. Das im Grundspiel eher überflüssige Handelssystem stellt im Zusatzcontent also einen relevanten Faktor dar, weswegen man auf sein Geld aufpassen sollte. Netterweise besitzt man aber bereits zu Beginn der Geschichte einen vollen Geldbeutel und kann so für die adäquate Ausstattung seiner Gruppe sorgen. Welche weiteren Gameplay-Elemente auf euch zukommen, erfahrt ihr im Test des Spiels in der nächsten Ausgabe. Wir dürfen zwar noch nicht alles verraten, aber andeuten, dass dies noch nicht alles war!

Antonia Dreßler & Katharina Pache

Mit Nene und Kino gesellen sich zwei neue Kampfgefährten in den Zusatzcontent des Spiels, in die Zukunft kann Shulk hier aber nicht mehr schauen. Also aufgepasst auf starke Gegner und deren verheerende Angriffe!

MEINUNG
Antonia Dreßler

Eine liebevolle Neuauflage, die besser kaum hätte sein können

Nach anfänglicher Enttäuschung über die vermeintliche Einfachheit des Spiels erkannte ich schnell, dass es wesentlich mehr taktische Komponenten enthält, als ich zunächst annahm. Dass ich meine Gruppe nicht aufeinander abgestimmt hatte, sorgte für Frust und die teilweise monotonen Nebenquests bauten sich vor mir auf wie ein großer, nerviger Hausaufgabenstapel. Als ich mich darauf einließ und verschiedene Taktiken ausprobierte, wurde es schlagartig besser. Dabei hätte ich mir aber gewünscht, dass ich zu manch einem Wert eine Erklärung bekommen hätte, anstatt herumprobieren zu müssen. Die Story ist natürlich für Fans nicht neu, aber mich begeisterte sie in all ihrer Abgedrehtheit, was beweist, dass Fantasy-Settings in Spielen nicht immer Einheitsbrei sein müssen. Warum die weibliche Fraktion generell sehr kleidungsarm kämpft, bleibt mir aber schleierhaft. Dass die Grafik mit der einer PS4 oder Xbox One mithalten kann, erwartet keiner, trotzdem sieht das Spiel richtig schön aus, wenn man es mit dem Wii-Original vergleicht. Ich bin froh, dass Xenoblade Chronicles eine Neuauflage erhält: Die Wii-Technik wurde der künstlerischen Qualität des Titels auf jeden Fall nicht gerecht!

INFOS

Termin:	29. Mai 2020
Genre:	Rollenspiel
Hersteller:	Nintendo
Entwickler:	Monolith Soft

BRAVELY DEFAULT 2

Das Spiel mit dem doofen Namen, aber dem tollen Inhalt erhält einen dritten Teil – der Bravely Default 2 heißt! Muss man nicht verstehen. Sehr gut wird es wahrscheinlich trotzdem!

Derzeit hat Square Enix einen ziemlichen Run, zumindest mit Blick auf das Kerngeschäft des Unternehmens, Rollenspiele: Final Fantasy 7 Remake sorgt, wenn auch leider nicht auf der Switch, für Begeisterung, Trials of Mana (zu dem ihr den Test in dieser Ausgabe findet) kann auch entzücken und diverse Remasters von Klassikern wie Nier stehen auch schon in den Startlöchern – und eben auch Bravely Default 2. Dem Titel zum Trotz handelt es sich dabei um das dritte Spiel einer Reihe, die auf dem Nintendo 3DS mit Bravely Default und Bravely Second: End Layer begann. Beide Spiele sorgten zu ihren jeweiligen Releases für zufriedene Genrefans und stachen vor allem durch ihr interessantes Weltdesign und noch mehr durch das komplexe Kampfsystem hervor, welches auf die beiden titelgebenden Funktionen Brave und Default setzt. Später zementierte das Team, bereits auf der Nintendo Switch, mit Octopath Traveler seinen Ruf als Experten von altmodischen, aber nicht altbackenen und anspruchsvollen JRPGs.

Ein spielbares Kunstwerk!

Und nun geht es eben zurück zu Bravely Default. Schön: Obwohl der Titel erst irgendwann im Laufe des aktuellen Jahres exklusiv für die Nintendo Switch erscheinen wird, kann schon jetzt eine ziemlich unfangreiche Demo aus dem eShop heruntergeladen werden, die bereits einen guten ersten Eindruck erlaubt, obschon der spielbare Abschnitt so nicht im finalen Spiel enthalten sein wird. Das Feedback der Spieler wird zudem direkt in die weitere Entewicklung des Abenteuers einfließen. All die Qualitäten, welche schon die Vorgänger auszeichneten, sind wieder mit an Bord. Da die Reihe mit dem dritten – oder zweiten? – Teil die Fesseln ihrer Handheld-Wurzeln hinter sich lässt, gibt es aber natürlich massig Verbesserungen, gerade in technischer Hinsicht. Während die Figuren hübsch aussehen, ihnen aber ein relativ klassischer Chibi-Look verpasst wurde, wirkt das Spiel wie einem Aquarell entsprungen: Bewusst flache Hintergründe sorgen in Verbindung mit gedämpften Farben, tollen Lichteffekten und einem fast Papyrus-artigen Stil für eine einzigartige Optik. Toll! Auch die epischen Musikstücke in der Demo können sich sehen beziehungsweise hören lassen,

Die Kämpfe laufen ganz klassisch rundenbasiert ab. Das System rund um die Brave- und die Default-Strategien verleiht dem Geschehen aber einen taktischen Aspekt.

Der handgezeichnete Grafikstil ist atemberaubend und der Optik der ebenfalls hübschen Vorgänger für den Nintendo 3DS noch einmal meilenweit voraus.

ebenso wie die guten Sprecher. Wer will, lauscht ihnen wahlweise in japanischer oder in englischer Ausführung, deutsche Untertitel sind natürlich enthalten.

So viele Möglichkeiten!

Spielerisch finden sich Kenner der Vorgänger schnell zurecht, alle anderen werden jedoch von einer regelrechten Flut an Möglichkeiten erschlagen. Das Durchfuchsen lohnt sich aber, denn so komplex und gleichzeitig spaßig wie dieses Kampfsystem ist kaum eines am Markt! Mit Brave und Default können wir in den rundenbasierten Gefechten wahlweise unsere eigenen Züge vorziehen, stehen dann aber in den kommenden Angriffsphasen doof da: Oder wir sparen uns unsere Runden auf und können dafür später mit Wucht gleich mehrmals zuschlagen. Hinzu kommt ein wahnsinnig umfangreiches Job-System. Jedes der vier Partymitglieder kann jeden Job übernehmen, dazu einen Sekundärjob und auch Dopplungen sind möglich. Im Menü wechseln wir jederzeit frei zwischen ihnen. Dadurch unterscheiden sich unsere Angriffe und Aktionsmöglichkeiten, unser Talent im Umgang mit Waffen und viele weitere Aspekte. Davon unabhängig können wir uns mit diversen passiven Fähigkeiten ausrüsten, die wiederum unsere Jobs beeinflussen. Weiterhin gilt es, die Schwachpunkte unserer Feinde im Auge zu behalten, die wir erst herausfinden müssen, und zig andere Aspekte, Statistiken und Systeme individuell einzustellen. In puncto Gestaltungsspielraum bei der Individualisierung unserer Helden erlaubt schon die Demo mehr Varianz als manche ganzen Spiele! Um das Kampfsystem und die Gestaltung der Protagonisten vollumfänglich zu erklären, bräuchte es definitiv mehr als diese zwei Seiten. Es ist ein System, das man selbst erlebt haben muss, um vollends zu begreifen, wie anspruchsvoll und befriedigend es ist.

Nichts dem Zufall überlassen

Abseits der Auseinandersetzungen rennen wir durch die wunderschöne Spielwelt, reden mit NPCs (hier gibt's dann keine Vertonung), kaufen in Shops ein und suchen, wahlweise mit Navigationshilfe, nach unserem Missionsziel. In den Städten ist die Perspektive fest vorgegeben, auf der Oberwelt dürfen wir die Kamera in einem gewissen Rahmen frei bewegen. Schön: Die Zufallskämpfe der Vorgänger und auch aus dem ähnlich aufgebauten Octopath Traveler sind Geschichte, alle Feinde laufen frei auf der Map herum. Je nachdem, ob wir sie oder sie uns überraschen, ob wir vor dem Kampf mit dem Schwert zugeschlagen haben und anderen Faktoren starten wir mit Vorteilen oder Nachteilen in die Schlachten.

Steinreich

Noch nicht viel lässt sich über die Geschichte sagen, die in einer Welt namens Exillant angesiedelt ist.

Bei unseren Spezialangriffen geht ganz schön die Effekt-Post ab. Aber nicht übermütig werden, auch unsere Feinde hauen ordentlich zu. Leicht ist der Titel nicht.

In den Städten gibt's eine fixe Kameraperspektive, während wir auf der Oberwelt eine gewisse Kontrolle über die Kamera haben und frei unser Schwert schwingen können.

Wir kontrollieren die vier Helden Seth, Gloria, Elvis und Adelle auf einer Reise, die uns Bösewichten gegenüberstellt, die dank mysteriöser Steine namens Asterisks übermenschliche Fähigkeiten erhalten haben. Wir lehnen uns wohl nicht aus dem Fenster, wenn wir annehmen, dass die Handlung schlussendlich auf die Rettung der Welt hinauslaufen wird. Das Genre verpflichtet! **Lukas Schmid**

Die Sprachausgabe erfolgt entweder in Englisch oder Japanisch, bei den Untertiteln steht neben Deutsch eine breite Palette parat.

MEINUNG
Lukas Schmid

Nach den beiden 3DS-Vorgängern und dem tollen Octopath Traveler erwarte ich Großes!

Das Team hinter Bravely Default 2 hat schon mit den beiden Vorgängern und Octopath Traveler bewiesen, dass es ein Gespür für interessante Weltgestaltung und vor allem einzigartige Gameplay-Ideen hat. Tolle, einmalige Grafikstile, sympathische Figuren und emotionale Geschichten treffen auf knackige Kämpfe und das Ergebnis steht völlig für sich. Das erwarte ich mir alles nicht nur auch von Bravely Default 2, dank der Demo konnte ich mich sogar bereits vergewissern, dass auch das neue Projekt der Entwickler dem Ruf gerecht wird, den sie sich erarbeitet haben. Klar, geht es rein nach dem technischen Standpunkt, dann gibt es beeindruckendere Switch-Spiele, aber in künstlerischer Hinsicht wird hier wirklich famose Kost geboten! Selten habe ich mich in einem Videospiel so gefühlt, als würde ich gerade durch ein Aquarell laufen. Und in den Kämpfen fordern die titelgebenden Systeme Brave und Default wie schon in den Vorgängern volle Aufmerksamkeit und jede Menge taktisches Geschick. Sonst sieht man sogar in Auseinandersetzungen gegen Standardgegnern schnell kein Land mehr! Kurzum: Hier erwartet Switch-Besitzer ein weiteres JRPG-Highlight auf einer an JRPG-Highlights wahrlich nicht armen Konsole.

INFOS

Termin:	2020
Genre:	Rollenspiel
Hersteller:	Nintendo
Entwickler:	Team Asano, Square Enix

BORDERLANDS
LEGENDARY COLLECTION

Shooter meets RPG meets Comic-Look: Die Borderlands-Reihe hält ab Ende Mai Einzug auf der Switch. Das verspricht jede Menge Loot, coole Sprüche und unendlich viele Waffen.

Wiedersehen macht Freude! Dank der Borderlands Legendary Collection erblicken wir unseren Lieblings-Robo-Sidekick Claptrap zusammen mit drei Borderlands-Titeln im Gepäck endlich zum ersten Mal auf einem Nintendo-Gerät. Die Sammlung wurde überraschend zusammen mit anderen großen Titeln des Publishers 2K Games Interactive für Nintendo Switch angekündigt. Ab dem 29. Mai dürft ihr Borderlands, Borderlands 2 und Borderlands: The Pre-Sequel! unterwegs oder zu Hause auf der Nintendo-Konsole spielen. Mit dabei sind auch fast alle DLC-Inhalte der drei Spiele. Nur auf die Borderlands-2-Erweiterung „Commander Lilith & der Kampf um Sanctuary“ müsst ihr leider verzichten. Der Switch-Port verspricht nichtsdestotrotz jede Menge Waffen, verrückte Charaktere und zahlreiche Spielstunden rund ums Looten und Leveln. Da kann doch eigentlich nicht mehr viel schiefgehen, oder? Auf dem Papier schaut das Ganze jedenfalls schon ziemlich gut aus. Laut Entwicklern läuft die Legendary Collection mit flüssigen 30 FPS in 1080p, bis zu zwei Personen spielen an einer Konsole gemeinsam, im Online-Koop könnt ihr euch zu viert zusammenschließen und die Joy-Cons sowie der Pro-Con-

Egal, ob nun Pandora oder der Mond Elpis: Die Spielwelten der Borderlands-Teile sind abwechslungsreich gestaltet und laden zum ausgiebigen Erkunden ein.

Handsome Jack ist definitiv der ikonischste Widersacher der Borderlands-Reihe. In The Pre-Sequel! finden wir heraus, wie er zu dem Bösewicht aus dem Vorgänger wurde.

troller erlauben Bewegungssteuerung beim Zielen. Bis auf diese Motion-Kontrolle bleibt in der Borderlands Legendary Collection also alles beim Alten. Was nicht heißen soll, dass nicht ordentlich Content geboten wird: Neulinge könnten bei der schieren Fülle an Spielinhalten sogar den Überblick verlieren. Falls ihr euch bis jetzt noch nicht auf den verkommenen Randplaneten Pandora getraut habt, erfahrt ihr deshalb hier im Schnelldurchlauf, was euch dort so erwartet. Also, um was geht's?

Bunte Banditen-Ballerei

Im ersten Teil suchen wir als einer von vier Vault-Huntern auf Pandora nach der sagenumwobenen Vault, in der angeblich unendliche Reichtümer auf uns warten. Zwischen uns und dem Schatz stehen jedoch die sonstigen Bewohner des Planeten, und das sind vor allem gefährliche Bestien und verrückte Ödland-Einwohner. Dabei treffen wir auch immer wieder auf freundlich gesinnte Gestalten. Die sind aber nicht weniger wahnsinnig als die Banditen und Plünderer und geben uns dafür abgedrehte Quests, in denen wir die Probleme unserer neuen Freunde in den meisten Fällen mit roher Waffengewalt lösen. Daneben stehen uns in typischer Rollenspielmanier auch diverse Fähigkeiten zur Verfügung, die wir im Laufe der Geschichte immer weiter ausbauen und aufleveln. Jeder der Vault-Hunter hat dafür individuelle Eigenschaften und Skilltrees. So werden wir nach und nach zu einer unaufhaltsamen Kampfmaschine, die sich durch die endlosen Reihen von bösartigen Wasteland-Banditen und Alien-Kreaturen ballert. Im Grunde genommen ändert sich an diesem Prinzip auch in den beiden Fortsetzungen nicht viel.

Starke Fortsetzung

Der zweite Teil glänzt vor allem dadurch, dass er alle beliebten Eigenschaften des ersten Teils maßlos auf die Spitze treibt. Die komplett überdrehten Bewohner von Pandora geben noch mehr lustigen Stuss von sich, die zufällig generierten Waffen bieten noch mehr Vielfalt und neue Gegnertypen mit unterschiedlichen Stärken und Schwächen führen zu mehr Tiefgang im Gameplay. In Borderlands 2 rückt außerdem die Story durch einen starken Fokus auf den Haupt-Antagonisten Handsome Jack etwas mehr in den Vordergrund. Der nervt und beleidigt uns dauerhaft, wo er nur kann, und sorgt durch seine schrägen Gags auch für genügend Unterhaltung im Ödland. Apropos Ödland – das ist im zweiten Teil eigentlich gar nicht öde. Die graubraune Welt des Vorgängers wurde durch unterschiedliche Klimazonen und ansehnliche Natur ersetzt. Insgesamt macht dies Borderlands 2 zum Must-play-Titel der Legendary Collection.

Das Shooter-Gameplay bekam Borderlands schon im Erstling gut hin, in Borderlands 2 ist es noch einmal besser und macht das Lootsammeln zur reinen Freude.

Weltall-Wahnsinn

Borderlands: The Pre-Sequel! rundet die Collection ab und füllt die zeitliche Lücke zwischen Borderlands und Borderlands 2. Der Schauplatz wird von Pandora auf den nahe gelegenen Mond Elpis verlegt. Dort warten wieder jede Menge ballerwütige Banditen und gefräßige Mondwesen auf uns, die wir mit den neu dazugekommenen Laser- und Eiswaffen bekämpfen. Da wir außerhalb der Mondbasen auf einen Sauerstoffvorrat angewiesen sind, müssen wir neben Lebens- und Schildwerten noch eine weitere Anzeige im Blick behalten. Unser Sauerstoffvorrat sinkt mit der Zeit und kann auch für Doppelsprünge und Ähnliches eingesetzt werden. Zusammen mit der geringen Schwerkraft des Mondes erlaubt uns dies etwas mehr Mobilität im Kampf. Als Ergänzung des zweiten Teils macht The Pre-Sequel! jede Menge Spaß, spielt sich aber eher wie eine große Erweiterung denn wie ein eigenständiges Spiel.

Mehr Spieler – mehr Spaß

Jeder Teil lässt euch dabei zwischen vier unterschiedlichen Helden wählen, mit denen ihr die etwa 20 Stunden der jeweiligen Hauptquests bestreiten könnt. Zusammen mit den unzähligen DLCs kann euch die Legendary Collection also eine ganze Weile lang beschäftigen. Richtig lustig wird Borderlands vor allem im Multiplayer. Den Koop-Modus bestreitet ihr entweder zu zweit auf einer Konsole oder online mit bis zu vier Freunden. Bei all den verrückten Quests und den vielen Gags gibt es einiges zu lachen, gepaart mit dem unterhaltsamen Gameplay entfaltet Borderlands im Koop daher erst seinen ganzen Spielspaß.

Tim Kühnl & Lukas Schmid

Der Comic-Grafikstil der Spiele sorgt dafür, dass sie auch heute noch gut aussehen. Hoffen wir auf eine gute Switch-Performance!

MEINUNG
Tim Kühnl

Borderlands zum Mitnehmen? Da bin ich dabei!

Ob ihr schon lange Zeit Fan der bunten Comic-Schießbude seid oder euch als Neulinge bislang fern von den Grenzgebieten gehalten habt, die Borderlands Legendary Collection sollte wieder stundenlangen Spielspaß bieten. Zu hoffen bleibt, dass die Switch-Version auf einem technisch höheren Level ist als der Playstation-Vita-Port von Borderlands 2 aus dem Jahr 2014. Damals versuchte 2K schon einmal den Sprung von der Heimkonsole auf einen Handheld. Das Resultat enttäuschte viele Fans, das hatte jedoch vor allem mit den technischen Limitierungen der kleineren Konsole zu tun. Nintendos Hybridkonsole sollte über derlei Schwierigkeiten aber erhaben sein, daher blicken wir zuversichtlich auf den Release Ende Mai.

INFOS

Termin:	29. Mai 2020
Genre:	Rollenspiel
Hersteller:	2K Games
Entwickler:	Gearbox Software

XCOM 2 COLLECTION

Bei Angriffen nutzt das Spiel häufig eine Action-Kamera, die eine Nahansicht zeigt. Finishing-Moves sind dabei toll anzusehen.

Das Strategiespiel XCOM 2 fasziniert seit mehr als vier Jahren Spieler in aller Welt. Ab Ende Mai könnt ihr nun auch mit eurer Switch den Alieninvasoren zeigen, wo es langgeht.

XCOM 2 ist schon seit 2016 auf PC, Playstation 4 und Xbox One erhältlich, seitdem sind für das rundenbasierte Strategiespiel eine Vielzahl von Erweiterungen erschienen, die das bereits sehr umfangreiche Grundspiel noch facettenreicher gemacht haben. Doch XCOM 2 glänzte nicht nur mit viel Inhalt, sondern brachte auch eine erfrischende und beeindruckende Spieltiefe mit! Entwickler Firaxis Games warf damals vieles über Bord, was den ersten Teil der Serie auszeichnete, obwohl dieser überaus viel positives Feedback erhielt. Mehr als vier Jahre nach der Erstveröffentlichung kommen nun bald auch Nintendo-Switch-Spieler mit der XCOM 2 Collection ab Ende Mai in den Genuss des Hardcore-Strategiespiels – inklusive aller DLCs.

Taktisches Aliengemetzel

Beim Thema Aliens denkt man in der Gaming-Welt zunächst an verschiedene Shooter, in denen Horden von Außerirdischen mit einem ausgefallenen Waffenarsenal ins Jenseits befördert werden. Im Kontrast dazu gibt es noch Außenseiter wie Alien: Isolation, die euch eine Survial-Horror-Erfahrung auftischen. XCOM 2 geht wiederum in eine ganz andere Richtung, auch wenn ihr darin ebenfalls viele Alienhintern versohlen werdet. In einer Top-Down-Ansicht steuert ihr in einem rundenbasierten System euren Einsatztrupp durch unterschiedliche Missionen. Jeder Kampf beginnt dabei zunächst mit sorgfältiger Planung. Bevor ihr einen Angriff auf eine Gruppe Aliens startet, ist es wichtig, Teammitglieder zunächst im Schleich-Modus vorteilhaft zu positionieren. Ideal dafür geeignet sind zum Beispiel Gebäude, die euch Deckung spenden. Und das Dach könnt ihr oft für eine überlegene Stellung ausnutzen – Vorsicht aber, Häuser können auch zerstört werden! Jeder eurer Einheiten stehen zwei Handlungen pro Zug zur Verfügung. Da zu Beginn des Spiels euer Team ledig-

In eurem Flugzeug habt ihr neben der Technikabteilung und Waffenkammer einen Forschungsbereich, in dem zusätzliche Technologien freigeschaltet werden.

Es gibt eine Vielzahl von Aliens, die unterschiedliche Kampfmethoden haben und schaurig aussehen – besonders wenn man sie aus der Nähe betrachtet.

lich aus vier Mitgliedern besteht, sind die Aktionsmöglichkeiten zunächst etwas eingeschränkt. Nichtsdestotrotz bieten euch die fünf Klassen Ranger, Grenadier, Scharfschütze, Spezialist und Psi-Soldat viele Optionen bei der Herangehensweise. Es ist essenziell, die individuellen Fähigkeiten eurer Einheiten möglichst gut aufeinander abzustimmen, da der Schwierigkeitsgrad auf keinen Fall unterschätzt werden sollte. Selbst auf niedrigeren Stufen setzen euch die Aliens arg zu, wenn ihr nicht taktisch und überlegt vorgeht. Die Widersacher sind bei den höheren Schwierigkeitsgraden übrigens nicht einfach unfair stark, sondern agieren intelligenter. Dank der überragenden Gegnervielfalt, die euch immer wieder aufs Neue in brenzlige Situationen bringt, könnt ihr euch außerdem nicht immer auf die gleiche Erfolgsstrategie verlassen.

Während der Kämpfe müsst ihr bedachtsam mit euren Zügen umgehen, um euch einen Vorteil zu verschaffen.

Alieninvasion anschaulich verpackt

Die X-COM-Serie (damals noch mit Bindestrich im Namen) hatte schon immer Hardcore-Fans. Ab XCOM: Enemy Unkown schaffte es Firaxis 2012, dass Rundentaktik richtig gut aussieht und zog damit ein noch größeres Publikum an. Ob und inwieweit bei XCOM 2 Abstriche für die Switch-Version gemacht werden müssen, ist bis jetzt noch nicht klar. Da die Veröffentlichung auf dem PC aber bereits mehr als vier Jahre zurückliegt, ist ein ähnlich hohes Detail-Level wie auf dem Rechner auch auf der Switch denkbar. Damals waren besonders die aufwendigen Zwischensequenzen Hingucker, eine echte Besonderheit im sonst eher nüchternen Strategiegenre. Zudem wurde in den schicken Cutscenes auch eine überraschend anspruchsvolle und spannende Handlung erzählt: XCOM 2 spielt auf einer von Aliens eingenommenen Erde; die Invasoren haben, ähnlich wie im zeitlosen PC-Klassiker Half-Life 2, eine Marionetten-Regierung eingesetzt, weshalb die Aliens in der Öffentlichkeit nicht als Feinde angesehen werden. Im Hintergrund arbeiten die Alien-Overlords jedoch an einem fiesen Plan, den ihr mithilfe eurer tatkräftigen XCOM-Spezialeinheit rechtzeitig vereiteln müsst.

Auf ein Neues!

Neben den Kämpfen selbst, die sehr viel spielerische Varianz bieten, gibt es noch eine Vielzahl weitere Spielmechaniken, welche für Abwechslung sorgen und zum erneuten Spielen anregen. Beispielsweise ist die Reihenfolge der Levels stets unterschiedlich und die darin enthaltenen Missionsziele können sich auch verändern! Hinzu kommt, dass die einzelnen Missionen zwar einem festgelegtem Plan folgen, jedoch innerhalb dieser Grenzen aus variablen Bausteinen zusammengesetzt werden und sich deshalb nie komplett gleichen. Solltet ihr also Lust auf ein Hardcore-Strategiespiel haben, das eine überzeugende Handlung erzählt, optisch wirklich schön anzusehen ist, spielerisch ein hohes Niveau bietet und zeitgleich motiviert, noch viele weitere Durchgänge zu wagen, dann solltet ihr euch die XCOM 2 Collection für Ende Mai vormerken.

Lucas Ott & Katharina Pache

MEINUNG
Lucas Ott

XCOM 2 kenne ich als ein geniales Strategiespiel, das einem nichts schenkt.

Die damaligen Kritikpunkte zum Spiel stammten hauptsächlich vom alteingesessenen Teil der XCOM-Community und waren größtenteils darauf bezogen, dass Fans des ersten Parts mit einigen der neuen Spielfunktionen nicht einverstanden waren. Doch brachten gerade diese Änderungen die notwendige Entwicklung, wodurch sich XCOM 2 zu einem der besten Strategiespiele überhaupt mauserte. Die Neuerungen sorgten allerdings auch für einen Anstieg der Komplexität der Kämpfe. Falls ihr also (noch) kein geübter Taktiker seid, dann solltet ihr etwas Geduld mitbringen und bereit sein, den Schwierigkeitsgrad entsprechend nach unten anzupassen. Wenn die Steuerung für die Switch ähnlich gut umgesetzt wird, wie das bereits auf der Playstation und Xbox der Fall war, sollte sich der Einstieg aber zumindest in dieser Hinsicht nicht allzu schwierig gestalten. Für Strategiespiel-Liebhaber gehört XCOM zu den Must-haves.

Die verschiedenen Klassen können allesamt mit individuellen Waffen und Fähigkeiten ausgestattet werden.

INFOS

Termin:	29. Mai 2020
Genre:	Strategie
Hersteller:	Take-Two Interactive
Entwickler:	Firaxis Games

Unter dem Meer tummeln sich in Bioshock keine sprechenden Fische, sondern Junkies und genetisch modifizierte Monstrositäten. Und über den Wolken geht es auch wild zu . . .

Ist das schon lange her: Bioshock, wohl einer der bekanntesten Ego-Shooter der 2000er-Jahre, erschien 2007 auf dem PC, der Xbox 360 und der PS3. Zu diesen Zeiten war die Wii Nintendos aktuelle Konsole, deren Hardware-Spezifikationen und angepeilte Zielgruppe schlossen eine Portierung quasi von vorneherein aus. Drei Jahre später folgte Bioshock 2, Nintendos Flaggschiff war immer noch die Wii, an eine Umsetzung dachte auch zu diesem Zeitpunkt niemand. Der dritte und letzte Streich der Reihe erschien unter dem Namen Bioshock Infinite im Jahr 2013, zwar auch für PS3 und Xbox 360, zur Überraschung von niemandem aber nicht für die Wii U. In der Zwischenzeit dürften die meisten Nintendo-Zocker keinerlei Gedanken an die Shooter-Reihe verschwendet haben. Bis zur Nintendo-Mini-Direct Ende März, in der Bioshock: The Collection enthüllt wurde. Worum geht es, was steckt drin? Wir lassen die drei Ausnahmespiele nur zu gerne Revue passieren.

Bioshock Remastered

Das Label Ego-Shooter verbindet man meist reflexhaft mit diversen semirealistischen Militär-Actionspektakeln. In Bioshock hingegen erkundet ihr eine fiktive Metropole, die am Grunde des Meeres liegt. Einst für die libertäre Elite errichtet, wurde die Utopie zur Dystopie, die Droge Adam und Machtkämpfe innerhalb des geheimen Zufluchtsortes führten zu Zerstörung und Leid. Als Protagonist Jack stürzt ihr mitten über dem Meer mit einem Flugzeug ab, rettet euch zu einem einsamen Leuchtturm und betretet von dort aus mit einer Tauchkugel die schwelenden Ruinen der einst so prächtigen Jugendstil-Stadt Rapture. Durch die Flure und Hallen stromern nicht nur Adam-Junkies, sondern auch die ikonischen Little Sisters und Big Daddys. Die kleinen Mädchen „ernten“ Drogenreste aus den Leichen Verstorbener, die mächtigen Big Daddys beschützen sie dabei. Auch ihr selbst könnt die Droge konsumieren und euer Erbgut verändern, zum Beispiel, um Blitze zu schleudern oder

So eine Aussicht hat man nicht alle Tage: Die Unterwasserstadt Rapture gehört zu den außergewöhnlichsten Schauplätzen im Ego-Shooter-Genre.

Ikonisch in Bioshock sind nicht nur Geschichte und Setting, sondern auch das Design der Gegner. Big Daddys sind alten Taucheranzügen nachempfunden.

Objekte per Telekinese zu werfen. Durch Rollenspielelemente passt ihr Jack euren Wünschen entsprechend an. Dazu kommen – schließlich ist Bioshock eben doch ein Ego-Shooter – diverse Schusswaffen, vom Schrotgewehr bis zur Armbrust. Auf eurer Reise durch Rapture trefft ihr unterschiedliche Entscheidungen, die zu verschiedenen Enden führen. Durch den Einfallsreichtum bei der Gestaltung der Welt und die zahlreichen Momente, die im Gedächtnis bleiben, ist Bioshock ein moderner Klassiker, den man (Volljährigkeit vorausgesetzt), einmal in seinem Spielerdasein erlebt haben sollte.

Bioshock 2 Remastered

Nach dem immensen Erfolg und der Beliebtheit von Bioshock war ein Nachfolger nur eine Frage der Zeit. Die Fortsetzung spielt ebenfalls in Rapture, allerdings acht Jahre nach Jacks Besuch in der Stadt, garniert von ein paar Prequel-Momenten aus der Zeit, als noch alles (mehr oder weniger) in Ordnung war. Dieses Mal verkörpert ihr einen Big Daddy, genauer gesagt, den ersten funktionstüchtigen Prototyp eines Big Daddy namens Delta. Ihr seid auf der Suche nach eurer Little Sister und durchquert dabei Rapture, die härtesten Feinde sind inzwischen nicht mehr Big Daddys, sondern Big Sisters, erwachsen gewordene Little Sisters, die durch Genmanipulationen und Panzerung selbst für eine Kampfmaschine wie Delta harte Nüsse darstellen. So bahnbrechend und faszinierend wie der Vorgänger ist Bioshock 2 nicht, das Setting kennt man schon aus dem ersten Teil, auch das Spielprinzip mit RPG-Elementen, Horror-Stimmung und Shooter-Mechanik ist weitestgehend identisch. Die Ähnlichkeiten waren 2010 auch der größte Kritikpunkt am Spiel. Die Zocker störte das aber gar nicht besonders, denn schließlich wünschten sich die meisten davon einfach, Rapture noch einmal besuchen zu können. Der ursprünglich enthaltene Mehrspielerpart von Bioshock 2 ist im Remaster für Switch nicht mehr dabei. Dafür aber, so wie bei den anderen beiden Titeln der Collection auch, alle Singleplayer-Erweiterungen und -Inhalte, die je veröffentlicht wurden. Der Verlust ist dabei halb so schlimm: zwar waren die Mehrspielermodi eine nette Dreingabe, aber keinesfalls Fokus des Spiels.

Bioshock Infinite Remastered

Part drei der Saga schlägt neue Wege ein und präsentiert ein frisches Szenario. Mit den Geschehnissen der ersten beiden Spiele hat die Handlung in Infinite kaum etwas zu tun. Der Schauplatz des dritten Abenteuers schwebt Kilometer über der Erdoberfläche durch die Wolken und heißt Columbia. Als Protagonist Booker DeWitt seid ihr inmitten der zerrissenen Gesellschaft der fliegenden Stadt zwischen ultranationalistischen Rassisten und von Hass geleiteten Widerständlern auf der Suche nach einem Mädchen namens Elizabeth. Mechanisch ähnelt Infinite den beiden Vorgängern: ihr wehrt euch mit Schusswaffen, verbessert eure Fähigkeiten und gelangt nach allerlei Wendungen schließlich zum Ende einer außergewöhnlichen und mitreißenden Geschichte, die aus dem Action-Einerlei der Videospielwelt hervorsticht. **Katharina Pache**

Wie schnell sie groß werden: Die Little Sisters sind in Bioshock 2 teilweise zu Big Sisters mutiert und machen unserer Spielfigur regelmäßig das Leben schwer.

Von ganz unten nach ganz oben geht es in Bioshock Infinite. Die Wolkenstadt Columbia lädt im Abschluss der Trilogie, Rapture besucht ihr in Teil eins und zwei.

In Bioshock 2 macht ihr abermals Rapture unsicher, allerdings Jahre nach den Geschehnissen des ersten Teils.

MEINUNG
Katharina Pache

Beim Schreiben der Vorschau habe ich sofort Lust auf die Reihe bekommen – ihr beim Lesen hoffentlich auch.

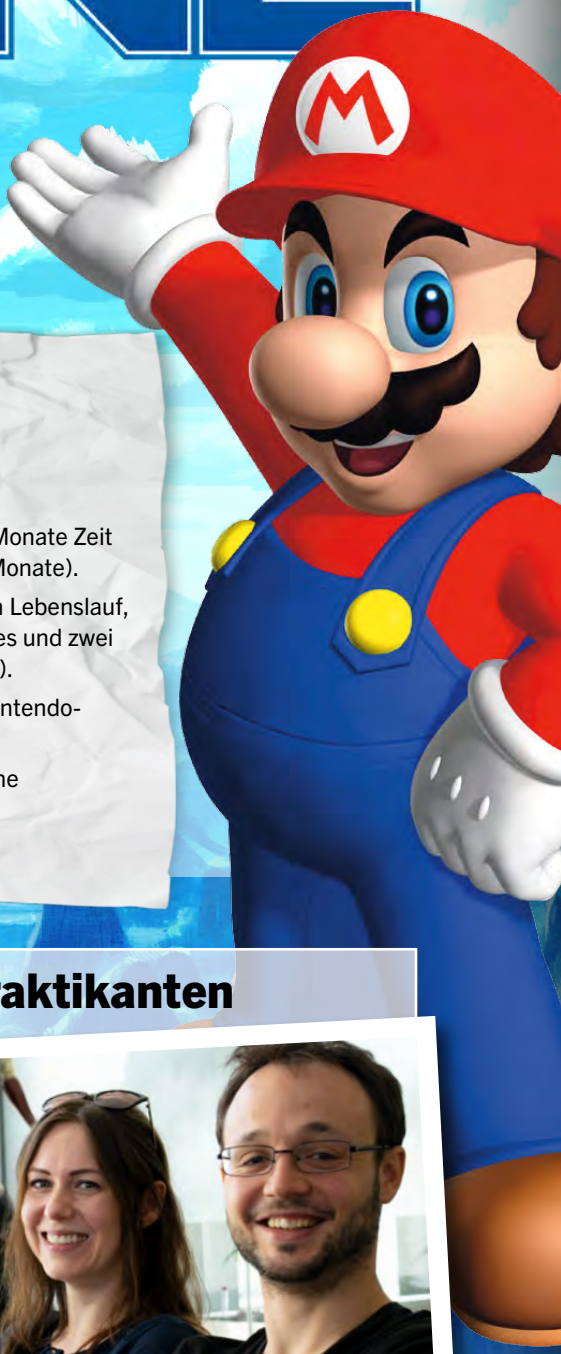
Mit dem ersten Bioshock verbinde ich wunderbare Erinnerungen. Mag sein, dass diese ein bisschen verklärt sind nach all der Zeit. Es spricht aber für das Spiel, dass ich mich nach über zehn Jahren noch an sehr viele Szenen (gerne) erinnere – bei anderen Titeln weiß ich schon nach einer Woche nicht mehr, worum es eigentlich ging. Bioshock 2 hat im Vergleich bedeutend weniger Eindruck bei mir hinterlassen, ich kann mich nur noch an eine Szene klar entsinnen. Und Bioshock Infinite, das habe ich – wie ich zu meiner Schande gestehen muss – nicht ganz durchgespielt. Irgendwie hat mich Columbia nie so magisch angezogen wie Rapture. Aber das kann ich ja bald nachholen, denn schon Ende Mai können wir auch auf der Switch in die Trilogie eintauchen. Wenn technisch alles passt, steht einem Hit eigentlich nichts im Wege – aber natürlich werde ich noch einmal in Augenschein nehmen, ob die Spiele dem Zahn der Zeit wirklich so gut standgehalten haben, wie ich das momentan glaube. Portierungen dieses Kalibers sind auf der Switch auf jeden Fall super aufgehoben und ich bin gespannt, was da alles noch kommen mag.

INFOS

Termin:	29. Mai 2020
Genre:	Shooter
Hersteller:	Take-Two Interactive
Entwickler:	2K Boston, 2K Marin, Irrational Games

WERDE PRAKTIKANT BEI DER N-ZONE

Als Praktikant bei der N-ZONE schnupperst du in den Redakteursjob hinein, schreibst Artikel, erstellst Videos und zockst die neuesten Spiele. Für 2020 haben wir Praktikumsplätze zu vergeben!



DAS ERWARTET DICH BEIM PRAKTIKUM:

- Enge Zusammenarbeit mit den N-ZONE-Redakteuren
- Vielfältige redaktionelle Tätigkeiten
- Eigenständiges Verfassen von Artikeln nach Anleitung für Magazin und Website
- Erstellen von Videoaufnahmen und Screenshots
- Die neuesten Games auf aktuellen Nintendo-Konsolen spielen

CHECKLISTE FÜR DEINE BEWERBUNG:

- ❑ Du bist mindestens 18 Jahre alt.
- ❑ Du hast für das Praktikum drei Monate Zeit (Pflichtpraktikum bis zu sechs Monate).
- ❑ Deine Bewerbung umfasst einen Lebenslauf, eine Kopie des letzten Zeugnisses und zwei Probeartikel (Vorschau und Test).
- ❑ Du fühlst dich in der Welt von Nintendo-Konsolen zu Hause.
- ❑ Dein Schreibstil ist originell, deine Rechtschreibung sicher.

Das N-ZONE-Team – alles ehemalige Praktikanten

Karrierestart mit einem Praktikum bei der N-ZONE

Egal ob Johannes, Lukas oder N-ZONE-Chefin Katharina – alle Kernmitglieder des aktuellen N-ZONE-Redaktionsteams haben einst als Praktikanten bei uns im Verlag begonnen und sind auf diese Weise in die Branche eingestiegen. Wenn auch du erste Erfahrungen sammeln willst und einen Fuß in die schreibende Zunft setzen möchtest, dann bewirb dich doch bei uns für ein Praktikum!

DEINE BEWERBUNG RICHTEST DU BITTE AN:

bewerbungen@computec.de

Oder per Post an:
Computec Media GmbH • Stichwort: Bewerbung
Redaktion N-ZONE • Dr.-Mack-Straße 83 • 90762 Fürth

Wann erscheint was? Dank der N-ZONE-Terminliste habt ihr den perfekten Überblick über die wichtigsten Neuerscheinungen für Nintendo Switch. Stand der Liste: 06. Mai 2020.

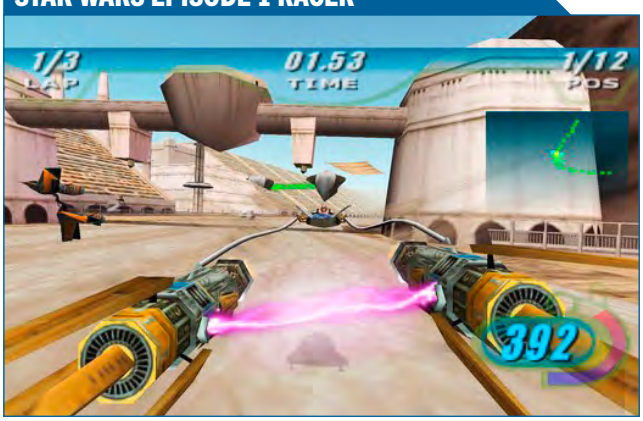
Nintendo Switch

TITEL	GENRE	TERMIN
Release-Datum		
Star Wars Episode 1 Racer	Rennspiel	12. Mai 2020
Warhammer 40.000: Mechanicus	Action	19. Mai 2020
Maneater	Action	22. Mai 2020
The Wonderful 101: Remastered	Action-Adventure	22. Mai 2020
Minecraft Dungeons	Adventure	26. Mai 2020
Ninjala	Action	27. Mai 2020
Shantae and the Seven Sirens	Jump & Run	28. Mai 2020
Bioshock: The Collection	Action	29. Mai 2020
Borderlands: Legendary Collection	Action	29. Mai 2020
XCOM 2 Collection	Strategie	29. Mai 2020
Xenoblade Chronicles: Definitive Edition	Rollenspiel	29. Mai 2020
Rock of Ages 3: Make & Break	Action	02. Juni 2020
Club House Games: Worldwirde Classics	Diverse	05. Juni 2020
Little Town Hero: Big Idea Edition	Rollenspiel	05. Juni 2020
The Outer Worlds	Rollenspiel	05. Juni 2020
Burnout Paradise Remastered	Rennspiel	19. Juni 2020
Railway Empire	Strategie	19. Juni 2020
Spongebob Schwammkopf: S.u.B.B. – Reh.	Jump & Run	23. Juni 2020
Dr. Driller DrillLand	Jump & Run	26. Juni 2020
The Legend of Heroes: Trails of Cold Steel 3	Rollenspiel	30. Juni 2020
Catherine: Full Body	Adventure	07. Juli 2020
Deadly Premonition 2: A Blessing in Disguise	Adventure	10. Juli 2020
Radical Rabbit Stew	Action	16. Juli 2020
RPG Maker MV	Rollenspiel	19. September 2020
Release-Zeitraum		
Descenders	Sportspiel	Frühjahr 2020
Ghost of a Tale	Adventure	Frühjahr 2020
Helheim Hassle	Adventure	Frühjahr 2020
Hotshot Racing	Rennspiel	Frühjahr 2020
Summer in Mara	Adventure	Frühjahr 2020
Wingspan	Strategie	Frühjahr 2020
Bake 'n Switch	Action	Sommer 2020
Baldo	Adventure	Sommer 2020
Blair Witch	Adventure	Sommer 2020
Crysis Remastered	Shooter	Sommer 2020
The Last Campfire	Adventure	Sommer 2020
Axiom Verge 2	Adventure	Herbst 2020
Chains of Fury	Action	Herbst 2020
Cyber Shadow	Action-Adventure	Herbst 2020
Fuser	Musikspiel	Herbst 2020
Rogue Lords	Action	Herbst 2020

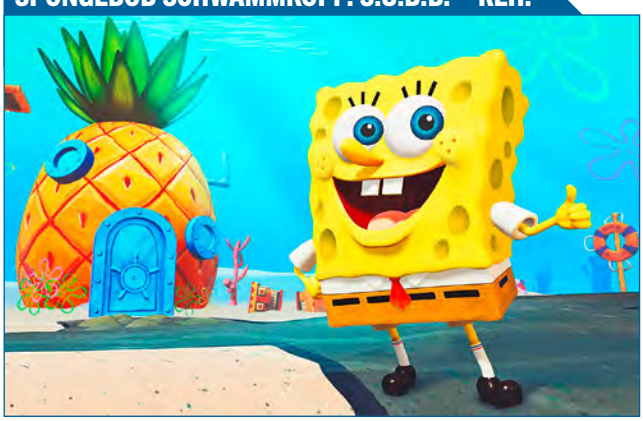
Nintendo Switch Fortsetzung

TITEL	GENRE	TERMIN
Shovel Knight Pocket Dungeon	Puzzle	Herbst 2020
The Elder Scrolls: Blades	Rollenspiel	Herbst 2020
WWE 2K Battleground	Sportspiel	Herbst 2020
Release-Jahr		
Battle Brothers	Rollenspiel	2020
Boyfriend Dungeon	Action	2020
Bravely Default 2	Rollenspiel	2020
Captain Tsubasa: Rise of New Champions	Sportspiel	2020
Death Come True	Adventure	2020
Doom Eternal	Shooter	2020
Dreamscaper	Action	2020
Gods & Monsters	Action-Adventure	2020
Hazel Sky	Adventure	2020
Hellfront: Honeymoon	Action	2020
I am dead	Adventure	2020
Jump King	Jump & Run	2020
Kingpin Reloaded	Shooter	2020
King's Bounty 2	Rollenspiel	2020
No More Heroes 3	Action	2020
Roller Champions	Sportspiel	2020
Ruiner	Action	2020
SkateBird	Sportspiel	2020
Spiritfarer	Action-Adventure	2020
Sports Story	Adventure/Sportspiel	2020
The Survivalists	Adventure	2020
XIII	Action	2020
Shovel Knight Dig	Action-Adventure	2021
Ohne konkretes Release-Zeitfenster		
Bayonetta 3	Action	Nicht bekannt
Blue Fire	Adventure	Nicht bekannt
Final Fantasy Crystal Chronicles Remastered	Rollenspiel	Nicht bekannt
Meisterdetektiv Pikachu	Adventure	Nicht bekannt
Metroid Prime 4	Action	Nicht bekannt
Overwatch 2	Action	Nicht bekannt
Quantum League	Shooter	Nicht bekannt
Rogue Company	Shooter	Nicht bekannt
Rune Factory 5	Rollenspiel	Nicht bekannt
Solomon Program	Action	Nicht bekannt
The Legend of Zelda: Breath of the Wild 2	Action-Adventure	Nicht bekannt
What the Golf?	Adventure	Nicht bekannt
World War Z	Shooter	Nicht bekannt
Yo-kai Watch	Rollenspiel	Nicht bekannt
Yo-kai Watch 4	Rollenspiel	Nicht bekannt

STAR WARS EPISODE 1 RACER



SPONGEBOB SCHWAMMKOPF: S.U.B.B. – REH.



DAS TEAM

Das N-ZONE-Team. Auf dieser Seite plaudern die Redakteure und Mitarbeiter der N-ZONE über alles, was sie im Moment beschäftigt.

KATHARINA PACHE (32, Redaktionsleiterin)

Spielt gerade: Animal Crossing: New Horizons, Disaster Report 4: Summer Memories, Streets of Rage 4

Sieht gerade: Stromberg mal wieder und Adventure Time

Liest gerade: Above the Timberline von Gregory Manchess

Und sonst: Läuft! Bis auf den Kaffee, der ist nämlich beinahe aufgebraucht. Schlimme Sache, der ich früher hätte entgegenwirken müssen – etwa durch die rechtzeitige Bestellung von neuem Kaffee.

LUKAS SCHMID (31, Redakteur)

Spielt gerade: Assassin's Creed Odyssey

Sieht gerade: Die Simpsons auf Disney+

Denkt gerade: An Essen. Ich hab Hunger!

Und sonst: Ich hab gerade im Kopf die besten Methoden ersonnen, wie ich bei Wer wird Millionär effektiv vorgehen und gewinnen könnte; Lernstategien, Tricks, Übungen, damit man auf jeden Fall in die Mitte kommt – alles sehr ausgeklügelt! Dann ist mir eingefallen, dass man sich für all das auch erst einmal dort bewerben müsste. Das ist mir den Aufwand dann aber doch nicht wert.

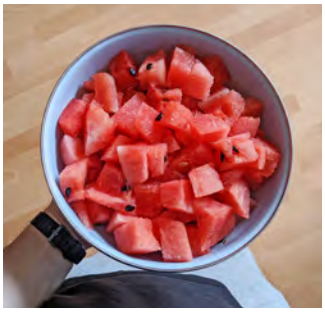
JOHANNES GEHRLING (28, Redakteur)

Spielt gerade: Fortnite, Plague Inc.

Sieht gerade: Tiger King

Isst gerade: Wassermelone

Und sonst: Endlich ist wieder Melonen-Zeit! Wassermelone, Cantaloupemelone, Galiamelone, Honigmelone ... es gibt so viele verschiedene Sorten, alle schmecken anders, alle sind super lecker und erfrischend. Mein Favorit ist Cantaloupe-, gefolgt von Wassermelone. Meist esse ich das ganze Obst auf einen Schlag, egal, wie groß die Frucht ist. Hmm, lecker!



BENJAMIN KEGEL (36, freier Mitarbeiter)

Spielt gerade: Horizon Chase Turbo (Switch), Resident Evil 3 (PC)

Sieht gerade: seinen Dozenten im virtuellen Klassenzimmer zu. Das System funktioniert überraschend gut, mehr davon!

Und sonst: Ja! Seht euch mein Werk an! Ich habe einen Wasserfall auf dem Balkon gebaut. Als Nächstes folgt eine Vogeltränke mit fließend warmem Wasser, angetrieben durch eine Solarzelle. Da freuen sich Piepmätze und Insekten – also, wenn sie nicht gleichzeitig auftauchen.

MATTHIAS SCHÖFFEL (alt, Layouter)

Liest gerade: Albert Camus – Die Pest

Sieht gerade: Peaky Blinders, erneut

Hört gerade: Frank Zappa – Philly '76, Utopia – Oops! Wrong Planet

Und sonst: Bayerisches Fernsehen, 4. April 2020: „Die Beatles waren drei Hochbegabte plus Ringo." Eine Unverfrorenheit! Tomorrow never knows? Nur mal so beispielhaft als eine schlagzeugerische Glanztat von vielen. Jetzt ist es endgültig an der Zeit, alle jemals gezahlten GEZ-Gebühren zurückzufordern.

ANTONIA DRESSLER (23, Praktikantin)

Spielt gerade: Xenoblade Chronicles

Sieht gerade: Mad Men

Liest gerade: Das Imperium aus Asche

Und sonst: Genieße ich die Zeit im Homeoffice. Zumindest so lange, bis mir meine Katze über die Beine läuft und sich Mühe gibt, mir möglichst viele meiner Kleidungsstücke zu zerschreddern. Wenn man nun auch mit der Nintendo Switch in der Sonne sitzen und gleichzeitig was sehen könnte, wäre mein Leben wirklich vollkommen perfekt.

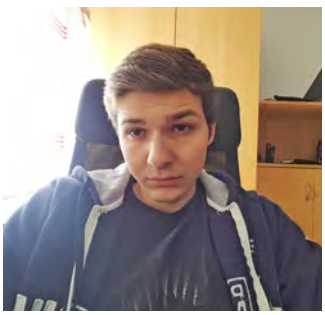
LUCAS OTT (23, Praktikant)

Spielt gerade: Valorant

Sieht gerade: Westworld

Liest gerade: Herr der Ringe

Und sonst: Valorant ist super und ich habe schon einige Spielstunden gesuchtet. Leider gibt es die eine oder andere Schwachstelle. Beispielsweise ist meines Erachtens der Peekers Advantage viel zu stark. Beinahe so, als würde derjenige, der um die Ecke kommt, circa eine Viertel bis halbe Sekunde Vorsprung haben. Hoffentlich wird daran noch gearbeitet.

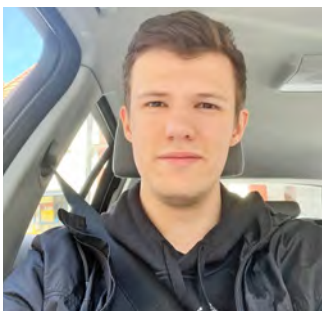


TIM KÜHNL (23, Praktikant)

Spielt gerade: Death Stranding, Apex Legends

Sieht gerade: The Mandalorian, Outlander

Und sonst: Hab ich vor Kurzem Control mit meiner Freundin nachgeholt. Auch wenn die Mystery-Story Schwächen hat, war ich beeindruckt. Spontan wüsste ich nicht, wann ich mal ein dermaßen ästhetisches Spiel gezockt habe, bei dem ich so oft erst das stimmungsvolle Leveldesign bestaunen musste.



MEINUNGSMACHE

	Lukas Schmid	Christian Dörre	Katharina Pache	Johannes Gehrling
TOP-TITEL	Trials of Mana	Streets of Rage 4	Disaster Report 4	Moving Out
FLOP-TITEL	One Piece: Pirate Warriors 4	Trials of Mana	–	–

Trials of Mana

Im Kern ist Trials of Mana eine recht simple Angelegenheit. Was ihm aber ganz vorzüglich gelingt: Es macht einfach durchgehend Spaß und fängt perfekt den Geist der Retro-Vorlage im neuen Gewand ein. Der fehlende Koop-Modus schmerzt, aber das mindert meine Liebe nur geringfügig. ✓

Ja, Trials of Mana ist mein Flop-Titel. Ich glaube meinem Mozartkügelchen zwar, dass der Titel echt klasse ist, aber so JRPG-Gedöns ist für mich das, was die DFL-Hygiene-Richtlinien für Salomon Kalou sind: voll egal. Sorry. Aber hey, dafür halte ich Abstand und bin kein kompletter Idiot. ✗

Ich habe das Original sogar gespielt! Okay, erst neulich, als es in der Collection endlich auch hierzulande erschien. Die Neuauflage ist gut gelungen und trifft den Geschmack von Fans klassischer JRPG-Kost. Vom niedrigen Schwierigkeitsgrad abgesehen hab ich wenig zu meckern. ✓

Ich kenne die Reihe natürlich, hab aber noch nie einen Teil gespielt. Im Podcast allerdings hat mich Lukas durchaus sehr neugierig auf das Remake für die Switch gemacht mit seinen (großteils) lobpreisenden Worten. Vielleicht kann ich mich im Urlaub etwas mehr damit beschäftigen. ✓

Streets of Rage 4

Auch wenn ich in anderen Gah-warum-ist-das-so-schwer-verflucht-noch-mal-wie-soll-man-das-schaffen-Genres wie Shmups mehr zu Hause war, bin ich in den Zeiten von Streets of Rage und Co. aufgewachsen und liebe die Spiele bis heute. Teil 4 ist eine mehr als nur gelungene Rückkehr! ✓

Ich liebe Brawler und Streets of Rage 2 zählt zu meinen absoluten Lieblingsspielen. Von daher hab ich mich ein klitzekleines bisschen auf Teil 4 gefreut. Und das auch vollkommen zu Recht, denn DotEmu schafft es, das alte Flair in die Moderne zu bringen und mit neuen Elementen anzureichern. ✓

Mein letzter Ausflug ins Genre ist schon eine Weile her. Das müsste Double Dragon auf dem Game Boy gewesen sein. Beim Zocken mit Chris hat mich Streets of Rage 4 aber echt gut unterhalten! Und in Bewegung schaut es besser aus als auf Screenshots. Ich habe keine Minute bereut! ✓

Hmm, mein Genre ist Streets of Rage 4 so gar nicht, zumindest nicht für ernsthaftes und längeres Spielen. Optisch und von der Atmosphäre fühle ich mich dennoch arg angesprochen. Das ist so ein typischer Titel, den ich gerne mal eine Stunde mit Freunden spiele, aber niemals alleine. ✗

Moving Out

Gut, dass ich unfassbar dumm bin, sonst hätte ich in Chris' Kasten fast einen Diss vermutet! Wie gelingt mir jetzt eine gelungene Überleitung zum eigentlichen Thema? Hmmmmm … Moving Out ist gut! Nicht so gut wie Overcooked 2, aber trotzdem ein echt schön gemachter Koop-Spaß. ✓

Ich mag Overcooked, aber die Kocherei ist mir etwas zu hektisch. Moving Out gefällt mir deshalb besser. Vor allem kann man hier seinen Kollegen eine saftige Backpfeife verpassen. Schön. Ich freue mich jetzt schon auf Post-Corona-Couch-Koop-Sessions mit Freunden und Lukas. ✓

Das Overcooked-Prinzip habe ich glaube ich nie satt; schön, dass das Menü mit Moving Out um ein Gericht erweitert wird. Angesichts der aktuellen Krise hätte ich mit aber nichts sehnlicher gewünscht als eine Möglichkeit, zusammen online zu spielen. Was für eine vertane Chance! ✓

Moving Out ist spitze! Bereits vor einiger Zeit durfte ich gemeinsam mit weiteren Kollegen Tester David beim Multiplayer-Probespielen helfen – das war ein riesiger Spaß! Ja, der Klassiker ist Overcooked. Aber Moving Out kann für sich selbst stehen und bietet viele ihm eigene Besonderheiten. ✓

Help will come tomorrow

Ich habe hier jetzt minutenlang überlegt, ob ich einen grünen Haken oder ein rotes Kreuz unter meinen Kasten setze. Das Ding ist ja wirklich nicht schlecht, die ganze Aufmachung und das Gameplay sind auf Dauer aber doch etwas dröge. Die gute Idee und die Atmosphäre reißen's raus. ✓

Die Prämisse finde ich durchaus interessant, aber der 08/15-Indie-Serious-Game-Look ist dafür ein echter Abtörner. Der Titel ist sicherlich nicht schlecht, wirkt auf mich aber etwas prätentiös-pseudo-artsy-fartsy. Vielleicht bin ich aber auch nur ein alter verbitterter Kulturbanause. ✗

Schönes Konzept und eine größtenteils gelungene Umsetzung: Help will come tomorrow punktet mit ungewöhnlichem Setting und netten Survival-Mechaniken. Top für zwischendurch! Als Gute-Laune-Titel würde ich dieses Indie-Abenteuer aber auf keinen Fall bezeichnen. ✓

Sehr düsteres Setting. Aber wer sagt denn, dass Spiele immer fröhlich und unbeschwert sein müssen? Das mag bei Nintendo zwar verstärkt zutreffen, ist aber noch lange kein Gesetz. Mich freut es, dass auch solche Projekte für die Switch erscheinen, die zum Nachdenken anregen. ✓

Disaster Report 4: Summer Memories

Ach du meine Güte, ist das schlecht! Ach du meine Güte, ist das gut! Wahre Trash-Perlen profilieren sich dadurch, dass man in den besten Momenten nicht weiß, ob die Entwickler beabsichtigten, dass man gerade lachend zusammenbricht. Ganz, ganz großes Nippon-Kino! ✓

Die Technik ist ziemlich grausig und alles andere an diesem Spiel ist komplett bescheuert, aber das macht es irgendwie ja auch so liebenswert. Als bekennender Trash-Fan, der Cannon-Filme sammelt und sich bei Ride to Hell köstlich amüsierte, bin ich hier genau richtig. ✓

Was für ein herrlicher Blödsinn, ich brauche mehr davon! Komplett bescheuerte Charaktere, eine absurde Story, prätentiöses Drama – ich liebe so was. Ist aber für den Spaß zu teuer, für einen Ulli-Lommel-Streifen würde ich ja auch keinen Vollpreis zahlen. Und ja, die Technik stinkt. ✓

Ich schließe mich hier Kathas Meinung an. Schon der Trailer ist zugleich trashig, aber auch ergreifend. Welche weiteren absurden Widersprüche mögen wohl noch in Disaster Report 4 stecken? Die Neugierde ist schnell geweckt. Der Vollpreis ist aber zu viel verlangt für das hier. ✓

TRIALS OF MANA

Der Geist der SNES-Zeit trifft auf behutsame Modernisierung und jede Menge Herz: Trials of Mana zeigt, wie man ein Remake richtig macht.

Remakes und kein Ende: Nostalgie funktioniert immer, weswegen die Spielehersteller dieser Welt bei ihren Entwicklungen nur zu gerne auf allerlei alte und beliebte Titel zurückgreifen. Mit Trials of Mana steht ebenfalls die Neuauflage eines Klassikers an. Wobei, in unseren Breitengraden kann man das Spiel wohl kaum als solchen bezeichnen. Während der Vorgänger Secret of Mana auch hierzulande Spielerherzen begeisterte (respektive in der misslungenen Neuauflage von 2018 schockierte), blieb Trials von 1995 bis zum Jahr 2019, als es im Rahmen der Collection of Mana für die Switch erstmals auch bei uns erschien, dem japanischen Markt vorbehalten. Einerseits ist es natürlich schade, dass wir auf ein anno dazumal vielgelobtes Abenteuer so lange verzichten mussten. Andererseits erlaubt es uns einen unverklärten Blick auf die Neuauflage, während wir der Frage nachgehen, ob der Titel stimmig ins neue Jahrtausend transportiert wurde und auch als modernes Japano-Rollenspiel funktioniert. Die kurze Antwort: Ja! Die lange Antwort ist deutlich wortreicher und unter diesen Worten finden sich Begriffe wie „massenweise Charme“, „tolle Atmosphäre“, „spaßiges Gameplay“ und viele, viele weitere, welche es zu einem wahren Vergnügen machen, Trials of Mana zu spielen. Im Kern macht Trials of Mana nichts Herausragendes. Es ist aber so kompetent und liebevoll gestaltet, dass man ihm selbst die durchaus vorhandenen Mängel gerne verzeiht.

Die Bosskämpfe sind wie das Spiel an sich keine große Herausforderung, aber toll gestaltet und die Gefechte gegen sie machen Spaß.

Nicht jeder kann ein Held sein

Schon vor Spielstart wartet Trials of Mana mit einer spannenden Idee auf: Welche drei Figuren unserer Party angehören, entscheiden wir selbst. Uns stehen sechs potenzielle Gruppenmitglieder zur Auswahl: Durand, ein Tank, Angela, eine Magierin, Kevin, ein Kämpfer, Charlotte, eine Heilerin, Adlerauge, ein Dieb und Resi, eine klassische Allrounderin. Nicht nur hat unsere Wahl durch die verschiedenen Stärken und Schwächen der potenziellen Protagonisten Auswirkungen auf das Gameplay, auch bezüglich der Geschichte gibt es Unterschiede. Je zwei Figuren teilen sich einen von drei primären Antagonisten; welcher in unserem Spieldurchgang die Bösewicht-Titelrolle einnimmt, hängt davon ab, wen wir als Hauptheldenwählen. Die anderen Fieslinge und die abgewählten Begleiter treten stattdessen in Nebenrollen in der Erzählung in Erscheinung. Außerdem verfügt jede Figur über eine individuelle, spielbare Vorgeschichte und Abläufe und Zwischensequenzen unterscheiden sich je nach Party teilweise deutlich. Sogar ganze Areale bleiben uns vorenthalten, wenn wir bestimmte Helden nicht in unsere Gruppe gewählt haben! Im Großen und Ganzen bleibt's zwar freilich immer dieselbe Kampagne, trotzdem sorgen all diese Aspekte dafür, dass auch über die anständige Dauer von über 30 Stunden hinweg für Wiederspielwert gesorgt ist.

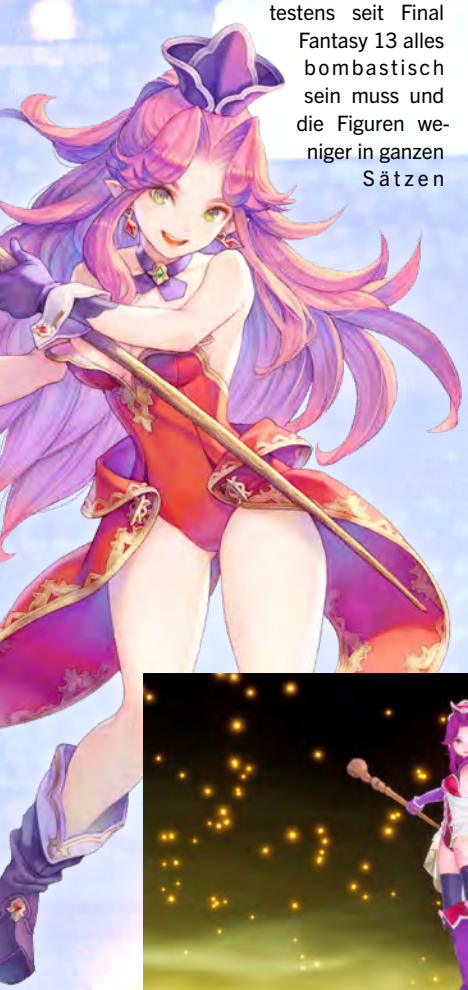
Mana of Mana

Die Handlung bietet das, was man sich von einem klassischen Japano-Rollenspiel erwartet: Die Welt ist in Gefahr und wir sind wieder einmal die Einzigen, die ihren Untergang verhindern können. Wie man das von der Mana-Reihe kennt, dreht sich alles um die Leben spendende, titelgebende Mana-Energie nebst Göttin des Mana und das legendäre Manaschwert. Große Überraschungen darf man sich hier nicht erwarten, aber jede Menge Emotion, zerrissene Familienbanden und verratene Freundschaften. Was Trials of Mana wunderbar gelingt: Obwohl es mit all diesen

Wir stellen vor: Der Kaktusfratz! Den kleinen Pflanzenfreund finden wir an 50 Stellen im Ort versteckt. Ist er nicht zuckersüß?

Ein Mana-Spiel ohne tanzende Händler ginge freilich gar nicht! Trials of Mana zelebriert die Vergangenheit auf charmante Weise.

Klischees aufwartet, versinkt es nicht in einer Kitschtirade und erzählt seine Geschichte angenehm zurückgenommen. Wo gerade in der Final-Fantasy-Reihe spätestens seit Final Fantasy 13 alles bombastisch sein muss und die Figuren weniger in ganzen Sätzen und vielmehr mit stockenden Atemgeräuschen und emotionsgeladenen Seufzern kommunizieren, während pompöse Orchesterklänge wirren Nonsens untermalen, bringt Trials of Mana die Geschichte von einst ins Jahr 2020, ohne dass sie ihren simplen Charme einbüßt. So, wie der Titel Zwischensequenzen, Dialoge und andere erzählerische Aspekte umsetzt, wären die Macher 1995 wohl auch vorgegangen, hätten sie damals über die technischen Möglichkeiten von heute verfügt. Diese perfekte Melange aus alten und neuen Qualitäten zeigt sich aber nicht nur hier, sondern zieht sich durch das gesamte Spiel.



Schön anzusehen und -hören

So ist etwa auch die bunte und sehr stimmige Comic-Grafik modern, aber verleugnet ihre Wurzeln nicht. Die Figuren wirken so, als hätte man die Artworks von einst nur leicht modernisiert und zum Leben erweckt. Das gilt auch für die Städte, Dungeons, Dörfer und all die anderen Areale, die wir samt frei drehbarer Kamera erforschen. Etwas übertrieben hat man es mit dem für JRPGs üblichen Fanservice in Form von viel nackter Haut, vor allem im Rahmen einer alles andere als alltagstauglichen Kleidung. Und warum Bienen sexy Frauenkörper haben, will uns auch nicht so recht einleuchten. Aber ob einen das stört, ist natürlich ein sehr subjektiver Aspekt, Trials of Mana hätte den Fanservice aber schlicht nicht nötig gehabt. Kaum jemand wird sich wohl über den Soundtrack beschweren, dem sowohl in der Originalfassung als auch in einer überarbeiteten Remake-Version gelauscht werden kann. Beide Varianten haben ihren Charme, im Menü wechseln wir jederzeit problemlos zwischen den Fassungen. Lediglich gegen Ende hin hätten wir uns während einer Quest, die uns durch mehrere Areale führt, etwas mehr Varianz gewünscht, denn hier ertönt durchgehend dieselbe, etwas eintönige Melodie. Gelungen ist die Sprachausgabe, die sowohl in Japanisch als auch in Englisch verfügbar ist. Zwar sind nicht alle Dialoge vertont, aber ein Großteil davon und ausnahmslos jede Zwischensequenz. Wir haben vor allem mit der englischen Tonspur gespielt und bis auf wenige Ausreißer machen alle Sprecher einen guten Job. Schön für all jene, die nicht nur gerne dem Japanischen lauschen, sondern der Sprache sogar mächtig sind: Auch sämtliche Texteinblendungen lassen sich umstellen, ohne dass man dafür zuerst umständlich die Systemsprache der Konsole ändern muss.

Neue Kämpfe braucht das Land

In einer Hinsicht unterscheidet sich Trials of Mana markant vom Urspiel, jedoch auf sinnvolle Weise: Das Kampfsystem wurde generalüberholt. Wer Secret of Mana kennt, weiß in etwa, wie das Echtzeitsystem einst funktionierte – wir schlugen mit unserer Waffe zu, hatten abseits dieses Angriffes im direkten Kampf nicht allzu viel Aktionsspielraum. Magie, Fähigkeiten, Items und Co. wurden via Ringmenüs geregelt, während der Bildschirm einfror. Dieser Aspekt gilt weiterhin, nur dass wir dank Shortcuts auf Wunsch nun auch ohne Pausieren des Spielgeschehens Zugriff auf diverse Helferlein haben. Ansonsten ist das alte Kampfsystem aber Geschichte. Wir visieren Feinde an, nutzen einen starken und einen schwachen sowie einen aufgeladenen Angriff, weichen mit einer Rolle aus und erleben generell deutlich actionreichere Keilereien als früher.

Das Klassen-System ist im Grunde nicht der Rede wert, denn es hat nur geringfügigen Einfluss auf das Gameplay. Immerhin bringt es hübsche neue Klamotten mit sich!

Die Kämpfe funktionieren gänzlich anders als im SNES-Original und sind deutlich actionreicher. Diese Anpassung ist aber sinnvoll und die Gefechte machen Spaß.

Das Design der Figuren wirkt, als hätte man die Artworks des Originals zum Leben erweckt. Generell ist die Grafik des Abenteuers nicht brillant, aber sehr stimmig.

Die Figuren, die wir nicht in unserer Party haben, treten im Spielverlauf als Nebenfiguren in Erscheinung, manchmal lediglich ganz kurz und in sehr kleinen Rollen.

Zwischen unseren drei Heroen können wir jederzeit frei wechseln. Mit den Schultertasten lösen wir mächtige Spezialangriffe aus, die erst wieder einsatzbereit sind, wenn wir eine entsprechende Leiste durch Standardattacken wieder aufgefüllt haben. Im Kern funktionieren die Gefechte sehr simpel, sie machen aber viel Spaß. Wer Ni No Kuni 2 oder das erste Kingdom Hearts kennt, hat einen ungefähren Eindruck davon, wie sich die Auseinandersetzungen anfühlen. Auch hier gilt wieder: Man kann sich gut vorstellen, dass die Entwickler von 1995 einen sehr ähnlichen Weg gegangen wären, hätten sie damals über die Möglichkeiten von heute verfügt. Auch wenn das Kampfsystem anders ist, fühlt es sich passend an und ist eine logische Weiterentwicklung dessen, was man vom Original beziehungsweise von Secret of Mana kennt.

Leichtes Heldenleben

Etwas anspruchsvoller hätten lediglich die Gemetzel sein können. Wir spielten für unseren Test auf dem normalen Schwierigkeitsgrad und sahen dabei nur ein einziges Mal den Game-over-Bildschirm und zwar bei einem Boss, der im Vergleich zu den Gefechten gegen die anderen Obermotze unverhältnismäßig hart daherkam; wobei „unverhältnismäßig hart“ auch nur hieß, dass wir ihn eben erst beim zweiten Versuch zerlegten. Schade ist, dass zahlreiche eigentlich interessante Angriffsgegenstände und Zauber kaum genutzt werden müssen, weil sich fast nie Situationen ergeben, in denen man sie bräuchte. Wer etwas mehr gefordert werden will, der legt also besser auf dem härtesten Schwierigkeitsgrad los. Apropos Bosse: Derer gibt es richtig, richtig viele und obschon sie uns kaum jemals zum Schwitzen brachten, sind sie schön abwechslungsreich gestaltet. Gerade gegen Ende des Abenteuers treffen wir auf ein paar ganz besonders kreative Exemplare! Fein ist übrigens – und dies ist einer der positiven Aspekte des geringen Anspruchs –, dass Erfahrungspunkte-Grinding im Grunde unnötig ist, um gegen Standardbosse und Endgegner zu bestehen. Wer die Gefechte auf dem Weg mitnimmt und Feinde nicht aus Prinzip links liegen lässt, kommt niemals in Verlegenheit, hier unnötig Zeit investieren zu müssen.

Gesucht: Held mit Erfahrung

Wir bleiben beim Motto „simpel, aber gelungen“ und widmen uns dem Upgrade-System. Klassisch erhalten wir durch Kämpfe Erfahrungspunkte und können unsere Figuren anschließend in unterschiedlichen Sparten wie Angriff, Verteidigung, Glück oder Magie verbessern. Auf diesem Wege schalten wir auch neue Spezialangriffe und passive Boni bei, die wir einer begrenzten Anzahl an Slots pro Figur zuweisen. Zusätzlich verbessern wir die Werte unserer Recken durch Ausrüstungsgegenstände wie Waffen, Klamotten und Helme. Wer schon einmal in seinem Leben mit einem Rollenspiel traditioneller Machart in Kontakt gekommen ist, findet sich hier in Sekundenbruchteilen zurecht. Trotzdem erlaubt das System durch die große Menge an unterschiedlichen potenziell erlernbaren Fähigkeiten eine gewisse Individualisierung. Mehr Schein als Sein ist das Klassensystem. An bestimmten Punkten im Spiel können wir unsere Figuren ihre Klassen wechseln lassen, sobald sie bestimmte Voraussetzungen erfüllen, und haben jeweils die Wahl zwischen einer Licht- und einer Schattenvariante. Nicht nur geht diese scheinbar moralische Wahl nicht über den

Die Geschichte rund um den Manabaum und den drohenden Untergang der Welt ist nicht kreativ, sie wird aber schön erzählt.

Die unterschiedlichen Areale, die wir besuchen, sind sehr abwechslungsreich gestaltet. Das ständige Backtracking stört trotzdem.

Namen der Klasse hinaus, auch die Unterschiede bezüglich der anschließend erlernbaren Fähigkeiten sind überschaubar, ebenso jene zur Klasse zuvor. Im Grunde handelt es sich bei den Klassenwechseln einfach um besonders große Statuswerte-Upgrades, bei denen wir zusätzlich noch schicke neue Klamotten erhalten. Trotzdem fühlt es sich natürlich gut an, wenn sich unsere Figuren auf diese Weise weiterentwickeln und damit quasi unseren Fortschritt in der Handlung abbilden.

Hallo, hab was vergessen

Nach so viel Lob muss aber auch mal der Dreschflegel rausgeholt werden, denn trotz aller Qualitäten macht Trials of Mana natürlich nicht alles richtig. Ein kritikwürdiger Umstand, der dem Respekt der Macher vor dem Original geschuldet ist, ist das ausgiebige Backtracking, also das erneute Besuchen von und Laufen durch bekannte Areale. Diese sind zwar wunderbar abwechslungsreich gestaltet, beim dritten, vierten oder fünften Ausflug in ein Gebiet hat man sich aber sattgesehen. Im Grunde ist das Spielprinzip sehr simpel – „gehe von A nach B nach C und besiege dort D“. In der Praxis wird dieses Schema aber zu oft auf „gehe von A nach B, dann wieder zurück nach A, rede dort mit einer Figur, lauf dann nach C, dann noch einmal nach A, frag dann in B nach, ob alles in Ordnung ist und geh dann wieder nach C, um D zu besiegen“ ausgeweitet. Richtige Rätsel gibt es keine, sodass diese Momente wirklich meist reine Laufarbeit bedeuten. Im späteren Spielverlauf erhalten wir unterschiedliche Methoden zum schnelleren Vorankommen und das Backtracking wird zurückgeschraubt. Viele Bereiche sind aber dennoch nur erreichbar, wenn wir vorher andere Gebiete passieren. In Verbindung mit kaum vorhandenen Erläuterungen auf der Map, wo welcher Pfad hinführt, verliert man hier als Komplettist spätestens auf der Suche nach den Sammelgegenständen die Geduld. Ein modernes Schnellreisesystem hätte hier Wunder gewirkt. Und es hätte wohl den zweiten wohl nervigsten Aspekt des Spiels erträglicher gemacht: die viel zu häufigen, viel zu langen Ladezeiten. Die meisten Gebiete und sogar manche Menüs und die Weltkarte verlangen nach gut zehn- bis fünfundzwanzigsekündigen Wartepausen, je nachdem, was geladen werden muss. Hier hätten wir uns mehr Optimierung gewünscht: Neue Inhalte sollten schon im Hintergrund geladen und Wartezeiten dadurch minimiert werden. Wie so oft bei Square-Enix-Spielen der vergangenen Jahre hatte das aber offenbar keine Priorität.

Jede Figur verfügt über eine eigene, spielbare Vorgeschichte. Die Haupthandlung wird von den Figuren-Unterschieden allerdings nur geringfügig beeinflusst.

Bester Kaktus der Welt

Nicht per se ein Kritikpunkt, aber trotzdem erwähnenswert: Nebenaufgaben gibt es im Grunde gar keine. Die anständige Spielzeit ist angesichts dieses Umstandes und der Tatsache, dass wir sie nicht mit Grinding verbringen, umso beeindruckender. Immerhin gibt es was zu sammeln! Neben den über die Welt verteilten Schatzkisten wartet insgesamt 50 Mal der Kaktusfratz an vorgegebenen Orten auf uns, eine kleine Pflanzenkreatur, die uns nach jedem fünften Treffen einen passiven Bonus verleiht. Der Grünling ist Remake-exklusiv und so putzig, dass wir etwaige Stichwunden im Gesicht in Kauf nehmen würden, wenn wir dafür mit ihm knuddeln dürften!

Helden leveln einsam

Der Hersteller gibt, der Hersteller nimmt auch wieder: Während wir uns über die neue Bekanntschaft mit dem Kaktusfratz sehr freuen,

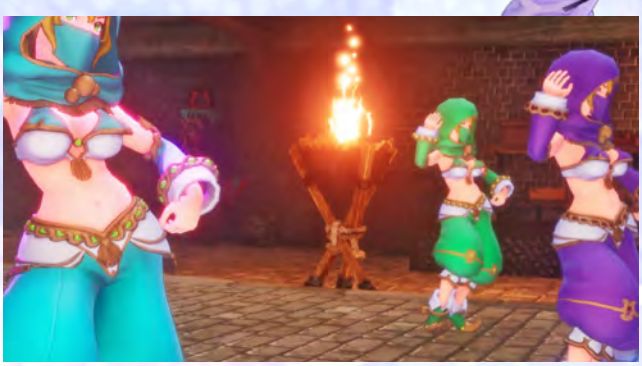
Das Aufleveln und Upgraden funktioniert nach dem RPG-Einmaleins, erlaubt aber trotz aller Simplizität etwas Individualisierung.

ist es eine große Enttäuschung, dass der Koop-Modus des Originals für drei Spieler der Schere zum Opfer gefallen ist. Natürlich wäre es mit dem modernen Kampfsystem schwieriger, dies umzusetzen – wenn einer unserer Mitspieler dereinst in Secret of Mana den Bildschirm einfror, um einen Zauber zu wirken oder ein Item zu nutzen, nervte das schon damals und wäre heute wohl mindestens ebenso störend. Die Mana-Spiele sind aber untrennbar mit gemeinsamen Spieleabenden im lokalen Multiplayer verbunden. Trials of Mana ist auch im Alleingang ein tolles Abenteuer, trotzdem hätten wir es gerne mit zwei Freunden an der Seite genossen. Nicht zu viel verraten wollen wir zum neuen, finalen Kapitel, welches dem Remake hinzugefügt wurde und das wir nach Abschluss der Handlung spielen können. Es sei jedoch gesagt, dass dieser Abschnitt leider qualitativ nicht mit dem restlichen Spiel mithalten kann, weder auf erzählerischer noch auf spielerischer Ebene.

Eine Liebeserklärung ans Genre

So viele Kritikpunkte und dann trotzdem eine so hohe Wertung? Wie gesagt, perfekt ist Trials of Mana natürlich nicht. Gerade mit Blick auf Spieler, die mit modernen Rollenspielen und deutlich mehr Komfortfunktionen aufgewachsen sind, werden wahrscheinlich nicht alle davon dem Reiz eines bewusst auf alte Tugenden zurückgreifenden Abenteuers erliegen. Hinzu kommen Makel, die davon unabhängig vermeidbar gewesen wären. Trials of Mana macht aber so viel mehr richtig als es falsch macht und weiß zu jedem Zeitpunkt ganz genau, was es sein soll: Eine Liebeserklärung nicht nur an das Original, sondern an eine ganze Generation von Rollenspielen; es ist ein Abenteuer, welches nicht sklavisch an alten Mustern festhält, aber den Wert bestimmter Aspekte erkennt und sie auf höchst kompetente Weise in die Gegenwart holt. Wer ohnehin mit den JRPGs der alten Schule aufgewachsen ist, der wird an Trials of Mana vieles finden, was es zu lieben gibt; allen anderen erlaubt es im modernen Gewand die Möglichkeit, zu erkennen, was diese Spiele so einzigartig machte.

Lukas Schmid



Mit dem Fanservice haben es die Macher etwas übertrieben. Dabei ist Trials of Mana so gut gelungen, dass es all die nackte Haut wirklich nicht benötigt hätte.

MEINUNG
Lukas Schmid

Trials of Mana bringt das Spielgefühl der 1990er kompetent ins neue Jahrtausend.

Als Trials of Mana angekündigt wurde, war ich erst einmal skeptisch. Mit dem miesen Remake des auch bei uns heißgeliebten Secret of Mana hatte sich Square Enix schließlich keinen Gefallen getan. All die Liebe, die diesem Projekt vorenthalten blieb, floss nun aber offenbar in die Entwicklung von Trials of Mana. Den Machern ist es auf beeindruckende Weise gelungen, aus dem einstigen SNES-Abenteuern ein modernes Spiel zu machen, ohne es jenem Charme und der Qualitäten zu berauben, welche diese JRPG-Hochzeit auszeichneten. Trials of Mana ist zurückgenommener als etwa ein Final Fantasy 7 Remake und spricht mich genau deswegen an. Damit will ich keineswegs sagen, dass es perfekt ist. Es ist eben im Kern ein sehr altes Spiel und einige heute überholte Designentscheidungen könnten bei jüngeren Spielern auf Unverständnis treffen, während sich alte Hasen wie zu Hause fühlen. Zudem ist's spielerisch simpel und der Wegfall des Koop-Modus schmerzt. Wer damit leben kann, der bekommt ein charmantes, liebevolles Abenteuer serviert, welches hoffentlich beeinflusst, wie Square Enix fortan Remakes diesseits von Final Fantasy 7 handhabt.

Infos

Termin:	24. April 2020
Genre:	Rollenspiel
Hersteller:	Square Enix
Entwickler:	Square Enix
Sprache:	Englisch/Japanisch
Text:	Deutsch/Englisch/Japanisch etc.
USK-Freigabe:	ab 12 Jahren
Preis:	ca. 50 Euro

Pro & Contra

- ✚ Super Mischung aus Nostalgie und Moderne
- ✚ Herzallerliebste Atmosphäre
- ✚ Ansprechende Geschichte, sympathische Figuren
- ✚ Simples, aber spaßiges Kampfsystem
- ✚ Befriedigende Upgrades
- ✚ Abwechslungsreiche Areale
- ✚ Kaum XP-Grinding notwendig
- ✚ Toll umgesetzter Grafikstil
- ✚ Charmante Musikuntermalung
- ✚ Großteils gute Sprecher
- ✚ Wiederspielwert durch Figuren-Unterschiede
- ✚ Guter Umfang (Über 30 Stunden)
- ✚ Zahlreiche spaßige Bosskämpfe
- ✚ Kaktusfratz!
- ➖ Viel zu viele und zu lange Ladezeiten
- ➖ Häufiges Backtracking
- ➖ Kein Koop-Multiplayer
- ➖ Neue Inhalte nur mäßig gelungen
- ➖ Unnötiger Fanservice
- ➖ Umständliches Schnellreisesystem
- ➖ Schlecht ausgeschilderte Map
- ➖ Keine Nebenaufgaben
- ➖ Sehr einfach

Wertung

9

Trials of Mana strotzt nur so vor Charme und zeugt vom Herzblut der Entwickler.

STREETS OF RAGE 4

Die Kult-Reihe vom Sega Mega Drive feiert nach 26 Jahren mit einem neuen Teil ihr Comeback. Wir haben uns durchgeschlagen, jede Menge Gangster verhauen und sind begeistert.

Egal, ob man die Spiele nun Sidescroll-Beat-'em-Ups, Brawler oder Rums-Bums-Wusel-Dusel nennt – Games, in denen man von links nach rechts läuft, um Fieslinge zu verhauen, sind heutzutage fast ausgestorben. Dabei war das Genre Ende der 80er bis Mitte der 90er unglaublich beliebt. Klassiker wie Capcoms Final-Fight-Reihe, Turtles in Time von Konami oder Segas Streets-of-Rage-Trilogie sind Gamern auch heute noch ein Begriff. Umso schöner ist es, dass zumindest letztgenannte Reihe, die auf dem Mega Drive Kultstatus erreichte, nun ihr Comeback feiert. Und das ganze 26 Jahre nachdem die Protagonisten Axel, Blaze, Skate und Dr. Gilbert Zan in Part 3 zuletzt das Verbrechersyndikat des fiesen Mr. X in Wood Oak City lahmlegten. Streets of Rage 4 steht also nun vor der Aufgabe, den Fans von damals das zu geben, was sie erwarten, die Reihe aber sowohl spielerisch als auch technisch in die heutige Zeit zu bringen. Kann das nach all den Jahren gelingen? Und dann auch noch, wenn das Spiel nicht von Sega selbst, sondern von den Indie-Studios DotEmu, Lizard-Cube und Guard Crush Games entwickelt wurde? Die Antwort ist ein klares Ja. DotEmu und Partner zeigen mit SoR 4, dass das Brawler-Genre auch heute noch funktionieren kann und mit genügend Kreativität bei den Machern sogar absolut zeitlos ist.

Guter Trash

Damit die Protagonisten in Streets of Rage 4 keine Greise sind, welche die Gegner mit Gehhilfen und Sauerstoffflaschen verhauen, entschieden sich die Entwickler dafür, die Story nur zehn Jahre nach Part 3 spielen zu lassen. Lange Zeit war es friedlich, doch nun erhebt sich ein neues, noch mächtigeres Syndikat, Gangster ziehen prügelnd durch die Straßen und korrupte Cops schlagen um sich. Dahinter

Die Animationen sind wirklich wunderschön. Vor allem die verschiedenen Spezialattacken der Helden haben noch nie so gut ausgesehen wie in Teil 4.

Die charmant-trashige Story über den Kampf gegen die Y-Zwillinge, die ein neues Verbrecher-Syndikat aufbauen wollen, wird in hübschen Standbildern erzählt.

Im Verlaufe der Kampagne trefft ihr auch auf viele neue Gegnerarten wie genervte Millennials, Elektroschocker-Cops oder Sondereinheiten mit Energieschild.

Sammelt ihr Sterne, erhaltet ihr dafür mächtige Spezialattacken, die auch schon mal fast den gesamten Bildschirm ausfüllen und ordentlich Schaden verursachen.

steckt nicht etwa wieder der böse Mr. X, sondern seine Kinder, die Y-Zwillinge. Mr. und Miss Y wollen das Werk ihres Vaters vollenden. Das können die Helden aus Wood Oak City natürlich nicht einfach so mitansehen und stellen sich zum Kampf. Ja, die Story ist unfassbar trashig, aber auch so doof, dass sie irgendwie liebenswert ist. Zudem orientieren sich die Entwickler hier eben auch klar an den B-Movie-Geschichtchen der Vorgänger, die schon damals nicht ganz so bierernst gemeint waren. Dafür wird die Story in Teil 4 aber klar besser erzählt als in den vergangenen Teilen. Cool aussehende, handgezeichnete Bilder erklären einem, wie die Helden zur nächsten Stage gelangen und warum sie überhaupt dort sind. Mehr braucht man auch nicht, schließlich will man einfach nur schnell zurück auf die virtuellen Straßen, um noch mehr kriminelles Gesindel zu verhauen.

Alte Bekannte, neue Gesichter

Wie schon in der Mega-Drive-Trilogie dürft ihr wieder zwischen verschiedenen Kämpfern wählen. Zur Auswahl stehen diesmal fünf Heroen. Neben den Serien-Urgesteinen Axel Stone und Blaze Fielding stehen euch auch die Neulinge Cherry Hunter sowie Floyd Iraia zur Verfügung. Nach einigen Stages schaltet ihr zudem Adam Hunter frei, der sich in Teil 1 bereits gegen Mr. X stellte und dafür im zweiten Part von diesem entführt wurde. Alle Charaktere haben verschiedene Stärken und Schwächen, die sich teils deutlich auf die Spielweise auswirken. Muskelberg Floyd ist beispielsweise super stark und kann sogar zwei Gegner auf einmal packen und sie dann gegeneinanderschlagen. Allerdings ist er auch viel langsamer als seine Kollegen und kann somit schlechter ausweichen. Cherry Hunter hingegen ist super schnell und kann mehr Angriffe miteinander verketten als der Rest der Truppe, dafür steckt aber auch nicht sonderlich viel Power hinter ihren Schlägen und Tritten. Axel, Blaze und Adam sind da etwas ausgeglichener mit kleineren jeweiligen Unterschieden bei Kraft, Schnelligkeit und Kombos. Moment mal, Kombos? Ja, richtig gehört, das Kampfsystem wurde ein wenig überarbeitet, damit es nicht mehr ganz so simpel daherkommt wie noch in den Neunzigern. In den alten Teilen drückte man einfach nur auf die Angriffstaste, bis die jeweilige Schlagsalve des Kämpfers abgefeuert war. Der Gegner fiel dann hin und die Kombo war somit beendet. Bei den meisten Widersachern reichten die Schläge jedoch nicht, um sie zu besiegen, sodass sie eben wieder aufstanden. Nun kann man jedoch diese Standard-Schlag-Kombo der Kämpfer mit weiteren Angriffen verknüpfen, indem man beispielsweise noch Sprungkicks folgen lässt oder die wegfliegenden Gegner noch kurzzeitig in der Luft mit Schlägen malträtiert. Doch keine Sorge, das in klassischen Beat 'em Ups verhasste Juggeln klappt nur, wenn man Attacken gut verkettet und dann auch nur für ein paar Schläge. Es ist also nicht übermächtig. Besonders spaßig ist auch der Einsatz von verschiedenen Waffen. Es gibt nun auch viel mehr Items, mit denen man die Gegner verprügeln kann. Neben Klassikern wie Baseballschlägern, Metallrohren oder Messern dürft ihr auch beispielsweise Straßenschilder, Säurefläschchen oder Bumerangs aufsammeln und einsetzen. Toll ist es auch, dass man nun gezielter als in den alten Teilen die Waffen werfen kann, da die Aktion nun auf einer eigenen Taste liegt. Das Spaßigste daran ist aber, dass die Waffen zurückprallen und man sie aus der Luft wieder auffangen kann, um sie direkt wieder einem Gegner ins Gesicht zu schleudern. Auch so kann man Attacken verketten und obendrein ist es extrem lustig, einem Gangster einen Wischmopp an den Kopf zu werfen. Zudem kann man nun auch Gegner von Hindernissen zurückprallen lassen oder sie mit den Koop-Partnern hin und her kicken. Als wäre das nicht genug, hat natürlich jeder der Charaktere individuelle Spezialattacken. Drückt man nur auf die Special-Taste, nutzt man eine wuchtige Defensiv-Attacke, die einem im Gegnergewühl Platz verschafft. Drückt man dabei noch nach rechts, führt man hingegen einen gezielten offensiven Angriff aus, der sich besonders bei Bosskämpfen anbietet. Die-

Wie schon die Vorgänger macht auch SoR 4 im Koop-Modus am meisten Spaß. Lokal dürfen vier Spieler zusammen kloppen.

Kombos lassen sich mit verschiedenen Angriffen und auch Spezialattacken verlängern, sodass ihr noch mmehr austeilt.

se Aktionen verbrauchen jedoch Lebensenergie. Man sollte diese also mit Bedacht einsetzen. Mit in den Levels gesammelten Sternen darf man jedoch weitere Spezial-Attacken einsetzen, die noch mehr Schaden verursachen. Die Aktionen sind natürlich je nach Charakter vollkommen unterschiedlich. Während ein Axel wie schon damals feurige Punches und Kicks austeilt, nutzt eine Cherry Hunter ihre mitgeführte E-Gitarre, um die Schurken zu verhauen. Das sieht cool aus und macht richtig Laune. Überhaupt ist das Kampfsystem so motivierend, so eingängig und so spaßig, dass man sich den Handlangern der Y-Zwillinge immer wieder gerne entgegenstellt.

Auf den Punkt gebracht

Das Kampfsystem sieht aber nicht nur gut aus und macht Laune. Wer gut kämpft, bekommt auch Punkte dafür. Eure Punkte steigen sowohl durch Kombos als auch durch einsammelbare Gegenstände wie Geldbündel oder auch Heil-Items wie Äpfel oder Hühnchen. Ab einer gewissen Punktzahl bekommt man dann ein Extraleben. Das ist ganz klassisch, aber in Streets of Rage 4 tatsächlich noch mehr wert als in den Vorgängern. Je nach Schwierigkeitsgrad (insgesamt fünf an der Zahl) startet ihr nämlich die Stage mit einer bestimmten Anzahl Leben. Auf Normal sind dies drei Stück, was gerade für Solo-Spieler schon mal knapp sein kann. Im Gegensatz zu den Mega-Drive-Originalen könnt ihr keine erhaltenen Bonus-Leben mit in die nächste Stage nehmen. Die Anzahl der Lebensbalken hat nach Abschluss der Stage nur Auswirkungen auf euren Highscore. Im normalen Story-Modus dürft ihr die Levels bei einem Game Over aber natürlich noch mal starten, allerdings von Beginn an und nicht wie damals an der gleichen Stelle, an der man scheiterte. Dafür darf man sich aber auch zusätzliche Leben und Spezialattacken geben, bekommt dafür aber am Ende weniger Punkte. Im Arcade-Modus hat man hingegen keine Credits, darf aber Bonusleben mitnehmen. Das neue Leben- und Credit-System ist erst mal gewöhnungsbedürftig, trägt aber zum insgesamt guten Balancing des Spiels bei. So hat man zwar nun viel mehr Möglichkeiten, Verbrechervisagen zu zertrümmern, doch die Fieslinge haben auch mehr drauf als die Gegner in den alten Teilen. Die altbekannten Punks sind nun ein wenig schneller und stürmen öfter auf euch zu, um euch wegzuwerfen. Die Donovan-Glatzköpfe hingegen sind oft bewaffnet und kontern Sprungattacken, während die Feuer speienden Big-Ben-Fettsäcke nun agiler sind, sodass man ihnen nicht mehr ganz so einfach ausweichen kann.

Hinzu kommen noch einige neue Gegnerarten. So bekommt ihr es beispielsweise mit Luftsprünge machenden Millennials, dicken Judoka, Cops mit Elektroschocker oder Sondereinheiten mit Energieschilden und Knüppeln zu tun. Genau wie die Vorgänger ist auch Streets of Rage 4 kein sonderlich komplexes Spiel, aber bei jeder Gegnerart gibt es einen bestimmten Kniff, wie man sie besiegen kann. Dadurch spielt sich der Titel schön abwechslungsreich. Da die Fieslinge nicht nur mehr auf dem Kasten haben als früher, sondern auch noch zahlreicher sind als in den Originalen, gleicht sich das gut aus mit den erweiterten Fähigkeiten der Helden. So gut das Balancing aber auch ist, man muss klar sagen, dass der Titel auf den Koop-Modus ausgelegt ist. Solospieler werden ab dem dritten Schwierigkeitsgrad in der zweiten Spielhälfte fast schon überrannt. Hier unterscheidet sich Teil 4 also nicht von den Vorgängern, die auch schon mit einem weiteren Mitspieler am meisten Spaß machten. In SoR 4 darf man sich im lokalen Couch-Koop nun sogar zu viert durch die insgesamt zwölf Stages prügeln, bis man nach etwa eineinhalb bis zwei Stunden den letzten Boss besiegt hat. Im Online-Koop darf man allerdings nur zu zweit gegen die Gangster der Y-Twins antreten.

Fan-Service par excellence

Als Streets of Rage 4 vor etwa drei Jahren angekündigt wurde, störten sich einige Fans am neuen Grafikstil. Statt wie die Vorgänger (damals natürlich technisch bedingt) auf 16-Bit-Sprites zu setzen, entschied sich DotEmu – wie schon bei Wonder Boy: The

Je besser ihr spielt, desto mehr Punkte erhaltet ihr am Ende des Levels. Steigt euer Highscore, schaltet ihr die alten Pixel-Helden der ersten drei Teile frei.

Die insgesamt zwölf Stages sind abwechslungsreich und sehr detailverliebt. Überhaupt ist die handgezeichnete Comic-Grafik ein echter Augenschmaus.

Ein kleiner Kritikpunkt an Streets of Rage 4: Die Bosse sind nicht sonderlich kreativ designt. Hier waren die Vorgänger durchaus spektakulärer.

Es gibt nun nicht nur mehr Waffen, man kann diese nun sogar gezielt werfen, wieder auffangen und direkt erneut jemandem an den Kopf schmeißen.

Dragon's Trap – für eine handgezeichnete Comic-Optik. Nach wenigen Minuten mit Streets of Rage 4 wird aber auch der größte Nörgler zugeben müssen, dass die neue Grafik zum Spiel passt wie Axels Faust auf Barbons Auge. Sowohl die Protagonisten als auch die Gegner sehen absolut super aus. Die Hintergründe sind wunderschön detailliert und die Animationen sind unglaublich geschmeidig. Fans, die die Augen offen halten, erkennen immer wieder kreativ versteckte Anspielungen auf die Vorgänger und überhaupt sprühen die Stages nur so vor Liebe zum Detail. Alles wirkt wie aus einem Guss. So schön die Entwickler das Spiel aber auch gestaltet haben, ein bisschen Kritik müssen wir anbringen: Einige Stages sind zu kurz und die Bosse – gerade im Vergleich zu den Vorgängern – ein wenig lahm. So gut es DotEmu, LizardCube und Guard Crush Games auch gelingt, die Essenz der Original-Trilogie in die Gegenwart zu bringen und mit modernen Elementen aufzuwerten, hier bleibt etwas Potenzial auf der Strecke. Dafür müssen wir den sonstigen Fan-Service aber auch klar hervorheben. So gelang es DotEmu nicht nur, Yuzo Koshiro und Motohiro Kawashima, die Komponisten der alten Teile, auch für den Soundtrack zu Streets of Rage 4 zu gewinnen, es lässt sich in den Optionen sogar die Original-Musik von SoR 1 und 2 aktivieren. Man sollte dem neuen Soundtrack jedoch eine Chance geben, denn Koshiro, Kawashima und viele weitere Musiker haben richtig coole Beats komponiert, die einen antreiben und es so gleich noch schöner machen, ein paar Fieslingen in die Kauleiste zu schlagen. Zudem kann man sogar sämtliche in den Vorgängern spielbare Charaktere (selbst Shiva) in ihrer ganzen glamourösen Pixel-Optik inklusive alter Spezialattacken freischalten und auch der Battle Mode ist wieder mit an Bord. In diesem Modus treten die Helden entweder im 1-gegen-1 oder im Zweier-Team gegeneinander an. An die spielerische Tiefe klassischer Fighting Games kommt der Modus natürlich nicht ran, aber zwischendurch macht er durchaus mal Laune. Der Battle Mode ist allerdings ein reiner Multiplayer-Modus. Solo gegen KI-Helden darf man leider nicht antreten. Das ist aber nur ein minimaler Kritikpunkt. Streets of Rage 4 gelingt der Spagat zwischen Oldschool-Flair und frischen Gameplay-Elementen unfassbar gut. Fans der Mega-Drive-Trilogie bekommen endlich eine mehr als würdige Fortsetzung der Kult-Reihe, doch auch jüngere Zocker werden aufgrund der coolen Optik und des simplen, aber großartigen Gameplays ihre Freude an dem Brawler haben.

Christian Dörre

Die Helden spielen sich unterschiedlich. Floyd ist stark, aber auch langsam. Cherry hingegen ist schnell, hat aber wenig Kraft.

MEINUNG
Christian Dörre

DotEmu bringt ein ganzes Genre in die Moderne. So muss ein Brawler heute aussehen!

Streets of Rage 4 ist nicht nur eine würdige Fortsetzung, die den Fans gibt, was sie sich wünschen und erwarten, sondern auch so ein grandioser Brawler. Das neue Kampfsystem ist super spaßig und motivierend, coole Elektro-Beats treiben einen stetig an und die Optik von SoR 4 ist einfach nur wunderschön. Vor allem die geschmeidigen Animationen sind absolut großartig. DotEmu und Partner haben die Lizenz mit Herz und Verstand umgesetzt. Der Charme der Vorgänger ist immer noch vorhanden, doch aufgrund der durchdachten neuen Features ist der Titel so modern, dass man sich fragt, warum es so lange keine richtig guten Brawler mehr gab. Als Fan des Genres und der Mega-Drive-Trilogie macht mich Streets of Rage 4 verdammt glücklich!

Infos

Termin:	30. April 2020
Genre:	Beat 'em up
Hersteller:	DotEmu
Entwickler:	DotEmu, LizardCube, Guard Crush Games
Sprache:	–
Text:	Deutsch
USK-Freigabe:	ab 12 Jahren
Preis:	ca. 25 Euro

Pro & Contra

- ✚ Super spaßiges, motivierendes Kampfsystem
- ✚ Wunderschöne Optik
- ✚ Herrlich geschmeidige Animationen
- ✚ Fantastischer Fan-Service
- ✚ Toller, antreibender Soundtrack
- ✚ Für einen Brawler recht umfangreich
- ✚ Hoher Wiederspielwert
- ✚ Lokaler Vier-Spieler-Modus
- ➖ Einige Stages sind ziemlich kurz
- ➖ Bosse in der ersten Spielhälfte sind recht lahm
- ➖ Online nur Zweier-Koop möglich

Wertung

9

Hübscher, motivierender Brawler mit viel Fan-Service für Nostalgiker.

ONE PIECE PIRATE WARRIORS 4

Der vierte Teil der Reihe verspricht für Fans jede Menge neues Futter und endlich auch aktuelle Ereignisse aus der Anime- und Mangavorlage. Doch reicht das für ein gutes Prügelspiel?

Die Geschichte rund um den beliebten Strohhut-Piraten Monkey D. Ruffy ist ohne Frage der König der japanischen Anime- und Mangakultur. Seinem Ziel, König der Piraten zu werden, ist Ruffy seit 1997 zwar ein ganzes Stück näher gekommen, auf seiner Reise gibt es aber noch den einen oder anderen ganz dicken Fisch zu bezwingen. Fünf Jahre nach dem Vorgänger dürfen wir uns nun endlich in die aktuellen Ereignisse der Anime- und Mangavorlage stürzen und uns gleich zweien der vier gefürchteten Kaiser der One-Piece-Meere stellen: Big Mom und dem „Bestien-König“ Kaido, der als stärkstes Lebewesen des Universums gilt. Musou-Entwickler Koei Tecmo verspricht mit dem aktuellsten Ableger einige Neuerungen, die das etwas angestaubte Spielprinzip auffrischen sollen: spannende und epische Bosskämpfe, einige neue spielbare Charaktere und natürlich noch viel größere Gegnerarmeen als je zuvor. Doch wie gut funktioniert das? Und schaffen es die minimalen Änderungen wirklich, die Pirate-Warriors-Reihe auf ein neues Level zu hieven?

20 Jahre One Piece?

In One Piece: Pirate Warriors 4 werden uns die besten Momente der gesamten One-Piece-Geschichte versprochen. Wir dürfen noch einmal in den ersten großen „Arc“ rund um Crocodile, Prinzessin Vivi und Alabasta eintauchen, retten daraufhin Nico Robin aus den Fängen der CP-9 und erleben selbst die Ereignisse auf dem Sabaody Archipel – vor und nach dem zweijährigen Zeitsprung der Handlung. Das ist zwar ganz nett, jedoch sind ungefähr 80 Prozent der Missionen in One Piece: Pirate Warriors 4 schon in den Vorgängern ausgiebig abgearbeitet worden und somit wenig reizvoll für Kenner der Reihe. Die restlichen Missionen punkten jedoch mit hübschen Umgebungen und „kreativen“ Missionsideen. Abgesehen davon profitieren diese natürlich auch sehr stark von ihrer Aktualität. So ist der gesamte „Whole-Cake-Island“-Arc spielbar, aber auch die beliebten

Je größer die Charaktere, desto immenser die Zerstörung. Der „Bestien-König“ Kaido sollte in beiden Hinsichten ohne Frage auf Platz Eins der Liste stehen.

Die Fertigkeitsbäume in One Piece: Pirate Warriors 4 sind eine der großen Stärken. Man spürt schön die enorme Entwicklung der Charaktere über den Spielzeitraum.

Events im Samurai-Land Wa No Kuni, die uns mit niemand Geringerem als Kaido konfrontieren. Die zwei Orte setzen sich stark von den vorherigen Umgebungen ab. Auf Whole Cake Island stellen sich uns zum Beispiel ständig Bäume in den Weg, wodurch wir gezwungen werden, alternative Pfade zu nutzen. Stimmt, das klingt nicht sonderlich spannend, das sehr simple Spielprinzip der Reihe wird dadurch aber nett aufgefrischt. Viel wichtiger sind aber natürlich die neuen Charaktere, die eine Menge Spielspaß versprechen (könnten). Ist das tatsächlich der Fall?

Viel Futter für Fans?!

Wie für das Genre üblich, bedeutet ein neuer Teil natürlich in erster Linie neue Charaktere. Zu denen gesellen sich neben Big Mom und Kaido unter anderem noch Fanlieblinge wie Katakuri oder die Vinsmoke-Geschwister. Viel Content hat der Titel also allemal. Möchte man jeden Charakter freischalten und die Handlung abschließen, so braucht es ungefähr 40 bis 45 Spielstunden. Das klingt zwar durchaus vielversprechend, die Erwartungen sollten aber nicht allzu hoch sein und das Gehirn nicht im Standby-Modus. Wieso? Weil neben der Stärke der Reihe, dem Verkloppen tausender Gegner, nicht wirklich viel übrig bleibt. Die Präsentation der Geschichte ist ermüdend. Zwar hat man sich durchaus Mühe gegeben, den beliebten „One-Piece-Flair“ einzufangen, doch die altbackenen Animationen und die matschig aussehenden Texturen stören enorm. Das ist für Kenner der Reihe vermutlich wenig überraschend, im Jahr 2020 aber doch etwas enttäuschend. So spannend und emotional nämlich die vielen Ereignisse auf Papier auch sind, kaum ein Moment hat dieselbe oder gar eine vergleichbare Schlagkraft wie im Original. Zusätzlich sollte Nichtkennern des Universums klar sein, dass sie der Geschichte vermutlich kaum folgen können. Zu häufig werden irgendwelche Namen und Begriffe durch den Raum geworfen, ohne wirklich einen Kontext aufzubauen. Das im Hauptmenü auffindbare Glossar ist zwar praktisch, um sich kleine Details noch einmal näher zu bringen, jedoch sind wir mal ehrlich: auch ganz schön öde! Eine kreativere Präsentation hätte der gesamten Spielerfahrung enorm geholfen. Doch der Fokus für Fans liegt natürlich nicht bei der Inszenierung und der Handlung, sondern bei den spaßigen Riesenschlachten.

Jeder weiß, das Herz von Musou-Titeln sind die vielen unterschiedlichen Charaktere. Da macht One Piece: Pirate Warriors 4 einen besonders guten Job. Das liegt natürlich unter anderem an dem kreativen One-Piece-Universum, aber auch an einer guten Umsetzung der Spielfiguren. Insgesamt bietet der Prügler nämlich 34 Spielcharaktere, die alle in vier verschiedene Klassen eingeteilt sind: Kraft, Geschwindigkeit, Technik und Himmel. Unser Protagonist Monkey D. Ruffy gehört natürlich zur Stärke-Klasse. Schiffskoch Sanji hingegen ist eigentlich ein Typ der Klasse Geschwindigkeit, jedoch nicht mehr nach dem zweijährigen Zeitsprung. Dann wandelt sich Sanji aufgrund seines ikonischen „Sky Walk“-Kampfstils in eine Himmels-Klasse. Lobenswert ist, dass sich jeder Charakter sehr unterschiedlich spielt. Big Mom und Kaido sorgen allein aufgrund ihrer Körpergröße für absolutes Chaos, was kaum zu vergleichen ist mit einer Schlacht, bei der wir uns zum Beispiel für den kleinen Tony Chopper entscheiden. Man kann sich sehr schön in jeden Charakter „reinfuchsen“ und seinen ganz eigenen Stil kreieren. Dabei hilft auch das spaßige Skillsystem.

Einerseits haben wir nämlich eine Schatzkarte, mit der wir die Fähigkeiten aller Helden verbessern können, aber auch eine für jeden Charakter. Wie gut wir eine Mission abschließen, entscheidet über unseren Gewinn an Geld und Münzen. Diese lassen sich dann auf den unterschiedlichen Schatzkarten investieren. Über den gesamten Spielzeitraum bekommen wir dadurch ein sehr gutes Gefühl dafür, wie die Charaktere an Kraft gewinnen. Mit der Zeit schalten wir nämlich immer neue Spezialattacken frei. Ruffy zum Beispiel erlangt im Spielverlauf die gefürchteten Formen des „Gear 4 Snakeman“ oder des „Gear 4 Boundman“. Spätestens ab diesem Punkt wird eine Mission in One Piece zur monströsen Prügelsause.

Wozu denn Fortschritt?

Enttäuscht sind wir unter anderem von den Charaktermodellen, die sich gefühlt seit dem ersten Teil kaum weiterentwickelt haben. Großen Fortschritt sucht man auch weiterhin mit der Lupe. Darüber hinaus sind wir auch enttäuscht über die wenigen Outfits im Spiel. In 20 Jahren One Piece kamen da nämlich einige zusammen und etwas mehr Abwechslung wäre für Fans nett gewesen. Ruffy hat noch die meisten Kleidungsstücke, die etwas unbekannteren Mitglieder der Strohhutbande gehen da aber schon auffällig leer aus. Auch enttäuschend ist die nervige Kamera. Die ist besonders anstrengend bei den neuen Bosskämpfen. Da noch einen Überblick zu behalten ist nämlich kaum möglich. Aber am Ende ist das auch alles egal, solange wir viel auf die Knöpfchen kloppen. Wirklich gefordert ist man nur sehr selten. Taktik wird uns so gut wie nie abverlangt, es ist nur wichtig, dass wir tausende von Gegnern besiegen. Das ist zwar durchaus eine Kritik, aber komischerweise auch die Stärke der Reihe. Schalten wir unseren Kopf aus und genießen die dynamischen Kampfstile der vielen Charaktere, dann macht das sogar irgendwie Spaß. Und am Ende geht es doch eigentlich genau darum. **Maci Naeem Cheema**

Die Bosskämpfe bringen zwar durchaus Abwechslung in den Piratenalltag, doch der geringe Fortschritt der Reihe und die nervige Kamera vermiesen die Stimmung.

MEINUNG
Maci Naeem Cheema

Ich mag die Reihe, doch die immer gleiche Formel verliert ohne Fortschritt stark an Reiz.

One Piece: Pirate Warriors 4 ist ein weiterer Teil in der Pirate-Warriors-Reihe, der dieselben Stärken hat, sich aber auch die Schwächen mit seinen Vorgängern teilt. Irgendwie funktioniert das Prinzip bis heute, eigentlich sollte es das aber nicht. Die Präsentation ist enorm langweilig und selbst als Fan erwischt man sich dabei, mit dem „Skip“-Button zu liebäugeln. Die Kämpfe machen natürlich Spaß, aber irgendwie fühlt sich das alles doch schon sehr ausgelutscht an. Gewinne ich mit Trafalgar Law eine Schlacht in nur wenigen Minuten, dann befriedigt mich das spielerisch. Ob das beim fünften Teil noch genauso sein wird, bezweifle ich. Aber bis dahin werde ich sicherlich noch den einen oder anderen Abend mit dem Titel verbringen.

Infos

Termin:	27. März 2020
Genre:	Action
Hersteller:	Bandai Namco
Entwickler:	Koei Tecmo/Omega Force
Sprache:	Deutsch
Text:	Deutsch
USK-Freigabe:	ab 12 Jahren
Preis:	ca. 70 Euro

Pro & Contra

- ✚ Viele unterschiedliche Charaktere
- ✚ Tolle Umsetzung der Kampfstile
- ✚ Spaßiges Skillsystem, das gut motiviert
- ✚ Die neuen Umgebungen sind schön gestaltet und weitaus kreativer umgesetzt, als das bisher in der Reihe war
- ✚ Man spürt über den Spielverlauf die Entwicklungen der Charaktere
- ✚ Zerstörbare Umgebungen
- ➖ Altbackener Look
- ➖ Enttäuschende Umsetzung der Geschichte
- ➖ Ermüdende Schlachten, denen es an Dynamik fehlt
- ➖ Vieles, was man schon aus alten Teilen kennt
- ➖ Abgesehen von neueren Songs nervige musikalische Untermalung
- ➖ Wenig Entwicklung bei den Charaktermodellen
- ➖ Nur sehr wenige Outfits

Wertung

7

Fans können hier durchaus ihren Spaß haben, die Erwartungen sollten aber nicht zu hoch sein.

MOTOGP 20

Der neue Teil der MotoGP-Serie will an den Erfolg der Vorgänger anknüpfen und den Spielern ein noch realistischeres Motorrad-Erlebnis bieten.

Seitdem es Videospiele gibt, wird auch versucht, den Adrenalinkitzel des Motorsports virtuell umzusetzen. Von Arcade-Racern über Rennsimulationen bis zu Funracern wie Crash Team Racing ist heutzutage für jeden etwas dabei, der Benzin im Blut hat und eine Sehnsucht nach Geschwindigkeit verspürt. Speziell Rennsimulationen haben von der immer besser werdenden Technik profitiert und in den vergangenen Jahren in Sachen Grafik und Realismus eine gewaltige Schippe draufgelegt, sind aber auf der Switch eher selten vertreten. Motorradrennen fristen sogar noch mehr ein Dasein im Hintergrund und sind weder im TV noch als Videospiele so populär wie ihre vierrädrigen Pendants. Dabei steht hier um einiges mehr auf dem Spiel! Die Rennen sind rasend schnell, in puncto Spannung gleich auf mit der Formel 1 und kleinste Fehler können einen Fahrer nicht nur den Sieg, sondern im schlimmsten Fall sein Leben kosten.

Zwei anstatt vier Räder

MotoGP 20 will genau diese Spannung umsetzen. Motorräder sind in ihrer Fahrweise sehr unterschiedlich im Vergleich zu Autos und das macht sich auch auf der Rennstrecke bemerkbar. Als Laie muss man sich an die neuen Eigenheiten gewöhnen. Es ist nicht nur wichtig, korrekt zu bremsen, richtig zu beschleunigen und zu lenken, man muss auch die Ausrichtung des Fahrers im Blick haben. Lehnt sich der Fahrer in eine bestimmte Richtung, beeinflusst er das Fahrverhalten des Motorrads. Dadurch muss man sich in jeder Kurve richtig positionieren, teilweise so, dass der Körper fast den Asphalt berührt. Auf Geraden muss man sich in den richtigen Momenten aufrichten oder sich klein machen, um auch noch das kleinste bisschen an zusätzlicher Geschwindigkeit herauszuholen. Hier ist Feingefühl gefragt, denn jede kleine Bewegung zu viel in die eine oder andere Richtung und der Fahrer landet im Kiesbett. Doch nach einigen Runden gewöhnt man sich an die Steuerung und bekommt ein erfrischend forderndes, aber nachvollziehbares Fahrerlebnis geboten. Die unterschiedlichen Fahrstile und Motorradklassen beeinflussen das Fahrgefühl ebenfalls deutlich. Ein Motorrad aus der Moto-3-Klasse fühlt sich völlig anders an als eines der Moto-2-Klasse oder der namensgebenden MotoGP. Sowohl Anfängern als auch erfahrenen Spielern bietet das Spiel unterschiedlichste Einstellungen und Fahrhilfen, mit denen das Fahrgefühl individualisiert werden kann. Dadurch wird auch Motorradspiel-Anfängern ein frustfreier Einstieg gewährt. Die Lernkurve ist ansonsten nämlich sehr steil!

Das Herzstück von MotoGP 20

Der Karrieremodus ist das Herzstück von MotoGP 20. Hier habt ihr die Möglichkeit, euren eigenen Fahrer zu erstellen. Ihr könnt

Wer die Schulterperspektive nicht mag, kann mit der Ego-Perspektive über den Asphalt heizen. Das erhöht den Realismus, stellt aber auch eine größere Herausforderung dar.

Die Fahrer und ihre Motorräder weisen einen hohen Detailgrad auf und können auf vielfältigste Art und Weise dem eigenen Geschmack angepasst werden.

selbst entscheiden, in welcher der drei Rennklassen ihr starten möchtet. Das hat neben den verfügbaren Motorrädern auch Auswirkungen auf das Team, welches euch auf eurer Reise hin zum Rennstar begleitet. Neben dem Fahren betätigt ihr euch nämlich auch organisatorisch und stellt etwa Mechaniker, einen Manager und Ingenieure ein. Diese haben verschiedene Fachbereiche, in denen sie sich auskennen, und tragen dementsprechend zur Entwicklung eures Teams bei. Startet ihr in der Moto 3, habt ihr schlechteres Personal zur Verfügung, bekommt weniger Gehalt und habt weniger Möglichkeiten, euer Gefährt zu verbessern. Um ein Upgrade installieren zu können, muss man die Mitarbeiter einem Forschungszweig zuweisen. Dort sammeln sie jede Woche eine bestimmte Anzahl an Punkten, die dann wiederum genutzt werden können, um neue Teile anzufertigen. So kann man über den Verlauf der 52 virtuelle Wochen dauernden Saison nicht nur seine Fahrkünste verbessern, sondern auch sein Motorrad. Neben dem technischen Personal, das für Forschung und Entwicklung zuständig ist, kümmert sich der Manager um Verträge mit anderen Teams. Mit guten Leistungen steigt die Chance, einen Vertrag von einem besseren Team oder sogar einem Team aus einer höheren Rennklasse zu bekommen. Bei einem Team angekommen, kann der Spieler selbst das Aussehen des Fahrers und die Lackierung des Motorrads bestimmen – das klappt natürlich auch außerhalb der Karriere. Helm und Startnummer, Sticker und der Name auf dem Anzug können frei verändert werden. Beim Motorrad warten neben der Lackierung auch die Farbe, das Material und die abgebildeten Sponsoren auf unseren persönlichen Touch.

Optik und Technik

Allgemein sehen Fahrer und Gefährte super aus und die Details kommen sehr gut zur Geltung. MotoGP 20 hängt der Rennsim-Konkurrenz auf den anderen Plattformen aber hinterher, wenn man auf die Umgebungsdetails achtet, denn dort trifft man oft auf verwaschene Texturen. Auch die Kantenglättung lässt stellenweise zu wünschen übrig. Ebenfalls störend: Das Hinterrad unseres Motorrads sitzt nicht direkt auf dem Asphalt, sondern schwebt ein paar Zentimeter darüber, was natürlich der realistischen Rennspiel-Atmosphäre nicht allzu zuträglich ist.

Benzinschleuder

Die Upgrades, die man nach und nach für seine Motorräder freischaltet, sorgen zwar für ein angenehmes Progressionsgefühl. Die Auswirkungen der Verbesserungen auf der Rennstrecke sind aber übersichtlich. Mit mehreren Upgrades in den Bereichen Motor, Rahmen, Aerodynamik und Elektronik wurde unser Motorrad im Test zwar schneller, das Fahrgefühl änderte sich aber nicht dramatisch. Immerhin, eines der Upgrades hatte tatsächlich sehr große Auswirkungen, wenn auch anders als erwartet. Nachdem wir in der Moto 3 alle Erweiterungen für den Rahmen erforscht und eingebaut hatten, waren wir beim Motor beim dritten Upgrade angekommen. Dieses führte dazu, dass unser Kraftstoffverbrauch immens anstieg. In einer einzigen Qualifikationsrunde verbrauchten wir eine Tankfüllung, die normalerweise für 16 Runden gereicht hätte. Wirklich gewollt oder sinnvoll wirkt diese „Verbesserung“ nicht, vor allem da die Upgrades aufeinander aufbauen. Um den Einsatz fortgeschrittener Fahrtechniken wie „Lift and Coast“ und sehr, sehr vorausschauendes Fahren kommt man spätestens ab diesem Punkt also nicht mehr herum.

Reise in die Vergangenheit

Abseits der Karriere warten weitere Spielmodi auf euch. Im „Historischen Modus“ könnt ihr in den Klassen 4-Takt-MotoGP und 500-Zweitakter Teams und Fahrer aus vergangenen Zeiten freispielen. Das tut ihr, indem ihr Punkte in Herausforderungen mit verschiedenen Schwierigkeitsstufen sammelt, etwa Rennen in festgelegten Klassen. Geschont wird hier niemand, denn die Challenges sind teilweise höllisch schwer; schon die leichteste Herausforderung muss auf dem Schwierigkeitsgrad „Fortgeschritten“ absolviert werden. Selbst absolute Profis dürften hier eine ganze Weile dran sitzen, denn um alle 41 Fahrer und 36 Teams freizuschalten, braucht man Unmengen an Punkten und somit viel Geduld. Dieses Fortschritts-Grinding soll die Langzeitmotivation fördern, nagt aber stattdessen am Spielspaß, gerade in Kombination mit dem hohen Schwierigkeitsgrad.

Multiplayer

Den Multiplayer konnten wir leider noch nicht ausprobieren, da die Server zum Testzeitpunkt noch nicht online waren. Das Spiel bietet aber auf jeden Fall dedizierte Server, was einem flüssigen Rennverlauf zugutekommen sollte.

Michael Leibner & Lukas Schmid

MEINUNG
Michael Leibner

Mich hat MotoGP 20 vor allem von der Komplexität her positiv überrascht.

Die Einstiegshürde ist hoch, aber genau das macht ja auch den Reiz aus. Als jemand, der allgemein mehr Interesse für den Autorennsport hat, werde ich dennoch weiterhin bevorzugt zu den Formel-1-Versoftungen greifen, zumal sich die Spiele bezüglich des grundlegenden Aufbaus sehr stark ähneln und die F1-Reihe qualitativ in allen Belangen trotz der Qualitäten von MotoGP 20 ein ganzes Stück vorne liegt. Wer allerdings von Rennsimulationen nie genug bekommen kann oder ein Fan der realen MotoGP-Vorlage ist, kann auch bei der aktuellen Auskopplung der Serie ohne schlechtes Gefühl zugreifen.

Infos

Termin:	23. April 2020
Genre:	Rennspiel
Hersteller:	Milestone
Entwickler:	Milestone
Sprache:	Deutsch
Text:	Deutsch
USK-Freigabe:	ab 0 Jahren
Preis:	ca. 50 Euro

Pro & Contra

- ✚ Liebe zum Detail
- ✚ Gelungene Fahrphysik
- ✚ Spaßiger Karrieremodus
- ✚ Viele Einstellungsmöglichkeiten
- ✚ Unterschiedliche Fahrstile und Motorräder
- ➖ Eintöniger historischer Modus
- ➖ Grafisch nur mäßig
- ➖ Zu wenig Auswirkungen der technischen Verbesserungen
- ➖ Hohe Einstiegshürde und hoher Schwierigkeitsgrad

Wertung

7

MotoGP 20 ist für Fans des Sports und von Rennsimulationen einen Blick wert.

Ein guter Fahrer muss sich an jede Wettersituation anpassen können, um am Ende als Weltmeister hervorzugehen.

MOVING OUT

Bringt Publisher Team 17 nach Overcooked nun den nächsten Couch-Koop-Spaß auf die Nintendo Switch? Wir haben das Geschicklichkeitsspielchen für euch ausprobiert!

Und, was machen wir heute Abend? Diese Frage stellt sich in meiner WG zuletzt immer häufiger. Brettspiele stoßen nur auf wenig Gegenliebe, genau wie die Aussicht auf den gefühlt 42. Netflix-Marathon. Etwas Abwechslung wäre mal wieder schön, etwas, was Leben in die Bude bringt. Da kommt Moving Out gerade recht, in dem ihr mit bis zu vier Spielern ein eigenes Umzugsunternehmen zum Erfolg führen müsst.

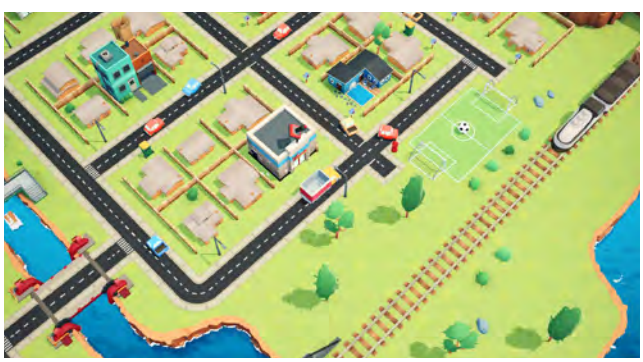
Das Grundprinzip ist dabei so simpel wie genial: Stellt euch einfach Overcooked vor, nur dass ihr nicht kocht, sondern Möbel und Kartons von A nach B tragt. Das ist recht intuitiv und geht schnell in Fleisch und Blut über: Ihr greift Objekte mit den Schultertasten und schleppt oder schmeißt sie dann in euren Umzugswagen. Zumindest in der Theorie. Manche Gegenstände lassen sich nämlich nur zu zweit heben, andere wiederum sind so zerbrechlich, dass sie direkt kaputtgehen, solltet ihr sie fallen lassen. Präzision und Koordination sind also gefragt. Glücklicherweise klappt das mit dem Gamepad meist auch ganz gut.

Schließlich wollt ihr ja auch nicht mit der Bedienung kämpfen, sondern mit den Herausforderungen, die euch in den verschiedenen Levels erwarten. Die wählt ihr über eine belebte Oberwelt aus, indem ihr durch die Straßen der Stadt Packmore fahrt und euren Auftraggebern persönlich einen Besuch abstattet. Wobei nicht alle Levels direkt zu Beginn verfügbar sind. Moving Out ist in vier Akte eingeteilt, in deren Verlauf ihr neue Aufträge freischaltet. Dabei werdet ihr sowohl mit immer neuen Umgebungen, als auch stetig komplizierteren Aufgaben konfrontiert. Das kann zu Beginn einfach bedeuten, dass ihr eine Wohnung im zweiten Stock ausräumen müsst, später kommen aber auch logische oder physikbasierte Rätsel hinzu. Dann könnt ihr etwa Gegenstände einen vereisten Abhang hinunterrutschen lassen oder mit Schaltern und Hebeln Türen öffnen.

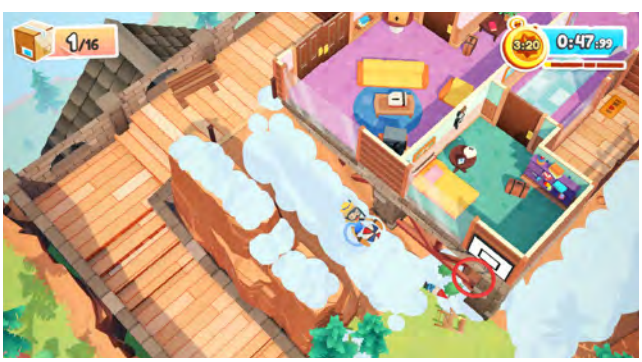
Viel Inhalt, kein Online-Koop

Insgesamt umfasst Moving Out 30 reguläre Level. Zudem gibt es nach dem Durchspielen der Hauptaufgaben, die euch sogar eine Art Story inklusive finalem Bosskampf erzählen, noch jede Menge zu tun: Neben der Möglichkeit, persönliche Bestzeiten aufzustellen und Medaillen abzusahnen, gibt es auch noch drei optionale Zusatzziele pro Level, durch die ihr Trinkgeld sammeln könnt. Zerschlagt ihr in einem Haus etwa alle Fenster, bekommt ihr dafür Goldmünzen, die sich in Spielhalle oder Videothek ausgeben lassen.

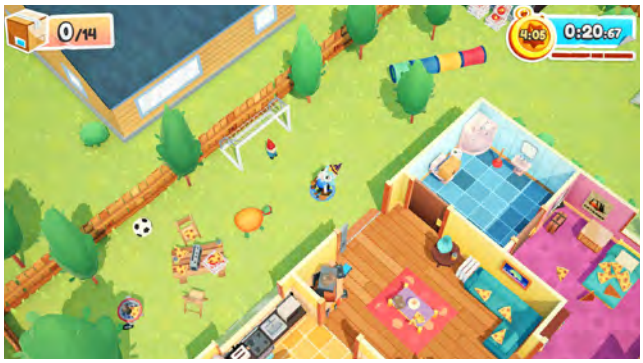
So kommt ihr an zusätzliche Spezial-Stages, in denen das Thema Möbelrücken mit einem besonderen Twist versehen wird: Ihr müsst beispielsweise mit einem Karton einen Hindernisparcours überwinden oder aus einem fliegenden Flugzeug heraus Koffer in einen unter euch fahrenden Truck befördern. Das sorgt für Abwechslung und erweitert das Line-Up auf über 50 Stages. Ein stattlicher Umfang! Schade ist da eigentlich nur, dass ihr Highscores nicht mit



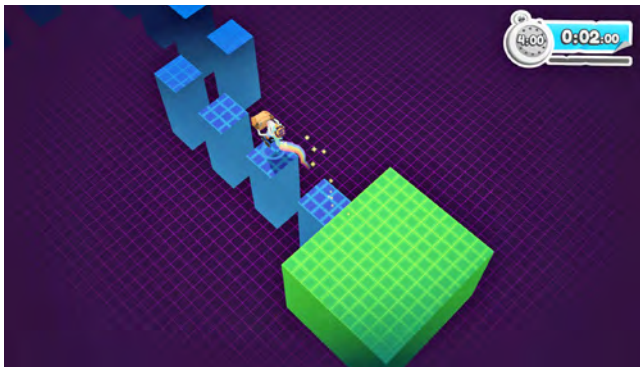
Mit eurem Umzugswagen könnt ihr in der Stadt Packmore für ordentlich Unruhe sorgen, Verkehrsunfälle verursachen oder Straßenlaternen umfahren.



Dank Ingame-Physik könnt ihr in Moving Out auch die Schwerkraft zu eurem Vorteil nutzen – etwa, wenn ihr schnell einen verschneiten Abhang hinunterrutscht.



Bist du es, Raphael? Im Level Peperoni-Palast trefft ihr zwischen lauter Pizzakartons auf eine Schildkröte mit roter Augenbinde. Die Turtles lassen grüßen!



Die Spielhalle versprüht einen tollen Retro-Arcade-Look und packt mit ihrem Hüpfspiel-Gameplay spielerische Abwechslung in die Umzugsroutine.

der Welt vergleichen könnt. Online-Funktionen gibt es in Moving Out nämlich leider keine – auch keinen Multiplayer.

Wollt ihr also mit vier Leuten im Koop spielen, dann müsst ihr sie auf eure heimische Couch einladen. So entfaltet Moving Out aber auch sein volles Potenzial. Mit maximaler Spieleranzahl entsteht ein wunderschönes koordiniertes Chaos, das durch die neue Ohrfeigen-Funktion sogar noch spaßiger wird! Mit Teamwork klappen die Umzüge natürlich deutlich besser, aber auch mit optimaler Absprache stoßt ihr mal auf Probleme: Da die Kamera immer weiter herauszoomt, je weiter sich die einzelnen Spieler voneinander entfernen, geht schon mal ein wenig die Übersicht verloren – gerade auf dem kleinen Bildschirm der Switch. Spielt also am besten auf dem Fernseher. Die größte Herausforderung ist allerdings immer, alle Gegenstände in euren Wagen zu bekommen. Da die Menge der zu bewegenden Objekte an die Spielerzahl gekoppelt ist, müsst ihr zu viert teilweise über 50 Gegenstände in einen Truck quetschen. Das artet schon mal in eine echte Geduldsprobe aus.

Ein Spaß für jedermann

Glücklicherweise bietet Moving Out massig Anpassungsmöglichkeiten: Die Charaktere, von denen ihr stetig neue freischaltet, stattet ihr mit Hüten, Emotes und anderen Spielereien aus. Auch das Spiel selbst lässt sich nach Herzenslust modifizieren. Im unterstützten Modus könnt ihr Hilfsmechaniken aktivieren, die Kisten etwa leichter machen oder dafür sorgen, dass Kartons verschwinden, sobald sie in den Laster geladen wurden. So kann man sogar alleine spielen. Für besonders Wagemutige gibt es abschließend noch den Möbelpackerduo-Modus. Hier steuert ihr mit einem Controller gleichzeitig zwei Figuren.

Wer es nicht drauf anlegt, Bestzeiten aufzustellen oder auf Medaillenjagd zu gehen, sondern einfach nur eine gute Zeit haben will, der ist bei Moving Out aber auch genau richtig. In den Levels steckt viel Charme und Humor – seien es nun die liebevolle Grafik, der fetzige Soundtrack oder die detailverliebten Areale voll popkultureller Anspielungen, die ihr dank Umgebungszerstörung in Kleinholz verwandeln dürft. Einige Wortwitze gehen durch die Übersetzung ins Deutsche zwar verloren. Das kann man dem Koop-Titel angesichts des ansonsten rundum gelungenen Gesamtpakets aber problemlos verzeihen. **David Benke**

Im Möbelpackerduo-Modus spielt ihr zwei Figuren gleichzeitig. Ihr müsst Items also werfen und selbst fangen.

MEINUNG
David Benke

Wenn Umzüge im echten Leben doch nur ansatzweise so unterhaltsam wären.

Als bekennender Overcooked -2-Liebhaber freue ich mich, endlich mal Nachschub im Couch-Koop-Segment zu bekommen. Besonders dann, wenn der so gelungen ausfällt wie Moving Out. Die Entwickler von SMG Studio haben die Formel des geistigen Vorbilds perfekt übernommen, dem Geschicklichkeitsspiel mit neuem Umzugssetting und einigen sinnvollen Verbesserungen (Stichwort: Ohrfeigen!) aber auch einen eigenen Anstrich verpasst. Das Ergebnis spielt sich rundum flüssig und macht gerade im Koop unheimlich viel Spaß. Moving Out bietet genügend Herausforderungen für Quarantäne-Tage mit Freunden, Familie, Partner oder Mitbewohnern. Schade sind nur die mangelnde Übersicht auf kleinen Bildschirmen und das Fehlen einer Online-Komponente. Gerade in der aktuellen Zeit, in der viele Leute auf soziale Distanz gehen müssen, wäre eine Möglichkeit, übers Internet zusammen zu spielen, wirklich von Vorteil gewesen.

Infos

Termin:	28. April 2020
Genre:	Geschicklichkeit
Hersteller:	Team 17
Entwickler:	SMG Studio
Sprache:	Englisch
Text:	Deutsch
USK-Freigabe:	ab 6 Jahren
Preis:	ca. 25 Euro

Pro & Contra

- ✚ Rundum gelungenes Koop-Gameplay
- ✚ Über 50 verschiedene Levels
- ✚ Story inklusive finalem Bosskampf
- ✚ Jede Menge Wiederspielwert
- ✚ Physik und Umgebungszerstörung
- ✚ Liebevolle Grafik
- ✚ Fetziger 80er-Jahre-Soundtrack
- ✚ Ohrfeigen-Funktion!
- ✚ Umfangreiche Anpassungsmöglichkeiten
- ✚ Toller Humor
- ➖ Keine Online-Features
- ➖ Kamera teils zu weit weg vom Geschehen
- ➖ Steuerung vereinzelt etwas unpräzise
- ➖ Deutsche Übersetzung manchmal fehlerhaft
- ➖ Kein Dash

Wertung

8

Ein gelungener Couch-Coop-Spaß für trübe Quarantänetage in den eigenen vier Wänden.

A FOLD APART

Wer sagt denn, dass in Videospielen immer nur epische Heldensagen besungen werden müsse? A Fold Apart spinnt eine kleine, charmante Alltagsgeschichte mit hohem Identifikationspotenzial.

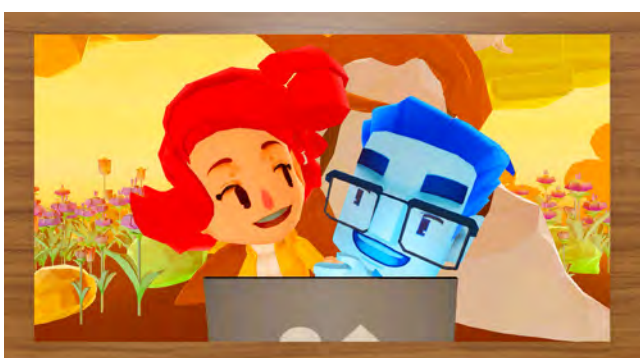
Mann trifft Frau (oder Mann trifft Mann oder Frau trifft Frau – das Spiel überlässt euch die Geschlechtskonstellation), sie verlieben sich, sind glücklich, doch ihre Beziehung wird von einer einjährigen Trennung auf die Probe gestellt. Der Grund dafür ist ein prestigeträchtiger Job in einer weit entfernten Großstadt, den ein Teil des Duos antritt. Beide entscheiden sich, ihre Partnerschaft in dieser Zeit als Fernbeziehung fortzuführen. Doch das ist trotz moderner Kommunikationsmittel gar nicht so einfach!

So nah und doch so fern

Das Thema von A Fold Apart ist Liebe auf Distanz. In etwa drei Stunden werdet ihr Zeuge von Momenten im Leben der beiden Protagonisten, wie sie sich Textnachrichten schreiben (manchmal bleibt die Wortwahl euch überlassen), einander missverstehen und daraufhin ins Grübeln und Zweifeln verfallen. Das ist nicht unbedingt weltbewegend und zunächst auch nicht übermäßig interessant zu lesen. Aber schon nach dem ersten Kapitel wachsen einem die beiden ans Herz und man möchte wissen, wie es mit ihnen weitergeht.

Zusammen falten

Eingebettet ist die simple, aber charmante Geschichte in eine ungewöhnliche Puzzle-Mechanik. Wie der Titel bereits andeutet, geht es ums Falten! Um aus dem negativen Gedankenkarussell auszusteigen und in der Beziehung voranzukommen, müssen die beiden Helden Sterne ergattern. Außerdem besteht die gesamte Umgebung aus



Da ist die gemeinsame Welt noch in Ordnung: Zu Beginn des Spiels erlebt ihr im Schnelldurchlauf, wie sich die beiden kennen und lieben gelernt haben.

Indem wir das rechte obere Eck nach vorne falten, setzen wir den Weg fort. Die Puzzles erfordern es also im wahrsten Sinne des Wortes, um die Ecke zu denken.

Die grafische Gestaltung der Gedanken der Darsteller ist nur auf Englisch schön in die Umgebung eingebunden. Der deutsche Text steht oben am Bildschirmrand.

bemalten Papierblättern. Wenn eine Figur in den nächsten Bildschirm läuft, wird quasi ein weiteres Blatt angelegt. Immer wenn es in einem Level einen Stern zu ergattern gilt, könnt ihr das Papier falten. Erst nur rechts und links, später oben und unten und schräg an den Ecken, und drehen könnt ihr es im letzten Kapitel auch. Indem ihr die Rückseite nach vorne schlagt, verbindet ihr etwa Pfade, wenn ihr von hinten oben nach vorne faltet, fällt ein störender Block nach unten. Schwierig zu erklären und im ersten Moment auch schwierig zu verinnerlichen, aber allemal kreativ und nach einiger Zeit tatsächlich motivierend und spaßig. Zumal man die Möglichkeit hat, das Spiel sich selbst lösen zu lassen, wenn man wirklich komplett auf dem Schlauch steht oder nur Interesse an der Geschichte hat. Die Tipps-Funktion ist nämlich äußerst großzügig und löst die Puzzles auf Wunsch an eurer Stelle.

Durchdacht, aber kurz

Technisch bietet A Fold Apart das, was man von einem kleinen Indie-Studio erwarten kann. Bunte, aber schlichte Cartoon-Optik, plätschernde Musik und eine im Großen und Ganzen gut funktionierende Steuerung. Nur das Umschlagen der Ecken ist fummelig – oft faltet man stattdessen ungewollt vertikal oder horizontal. Ein großes Lob geht aber an die intelligente Verzahnung des Spielprinzips mit dem Thema der Geschichte: Alles hat zwei Seiten und das Betrachten aus unterschiedlichen Blickwinkeln hilft aus vermeintlich aussichtslosen Situationen. Und genau das tut ihr im Spiel: Ihr wendet wortwörtlich das Blatt, betrachtet Nachrichten des Partners unter anderen Gesichtspunkten und wechselt euch außerdem Kapitel für Kapitel ab, erlebt die Krisenmomente also aus zwei Perspektiven. Ein gutes Konzept und eine schöne Botschaft – wer gerade selbst in einer Fernbeziehung steckt, findet sich bestimmt in dem einen oder anderen Moment der kurzen Erzählung wieder. Auf das „kurz" sollte man dabei aber sein Augenmerk legen – circa 18 Euro ist nämlich ein happiger Preis für A Fold Apart, das keinen Wiederspielwert besitzt und abseits des Storymodus – so schön er auch ist – keine weiteren Inhalte vorzuweisen hat. Dabei hätte es sich doch so angeboten, einen Online-Koop-Part für getrennt voneinander lebende Pärchen zu integrieren!

English, please

Wer gute Englischkenntnisse besitzt, der kann und sollte in den Optionen diese Sprache auswählen. Denn die Gedanken der Protagonisten werden als Texte auf Englisch in die Umgebung eingebettet, grafische Hilfsmittel verdeutlichen die Emotionen dahinter. Bei Wut sind etwa einzelne Wörter groß, bedrohlich und rot, besonders wichtige Begriffe nehmen riesige Ausmaße an und Ähnliches. Auf Deutsch ändert sich an den englischen Texten, die so schön in die Spielwelt eingepasst sind, nichts, stattdessen lest ihr zusätzlich die deutsche Übersetzung als gesonderte Einblendung am oberen Bildschirmrand. Das lenkt ab, andererseits ist es natürlich zu begrüßen, dass bei der Portierung auch an die Spieler gedacht wurde, die es vorziehen, A Fold Apart auf Deutsch zu erleben. Doch egal, auf welcher Sprache man das Puzzle-Abenteuer in Angriff nimmt – Botschaft und Geschichte sind universell und die Puzzle-Mechanik überzeugt! Ob ihr euch für die paar Stunden Spielzeit für immer von etwa 18 Euro trennen wollt, das müsst ihr entscheiden.

Katharina Pache

MEINUNG
Katharina Pache

A Fold Apart ist ein gelungenes Beispiel für sprühende Indie-Kreativität.

Erst langweilten mich die banalen Botschaften zwischen den beiden Protagonisten. Schnell aber wurde mein Herz aus Stein dann doch weich und ich habe gehofft, dass die Helden die lange Trennung überstehen. Wieso mich die so simple Story so gefesselt hat, kann ich dabei gar nicht sagen. Vielleicht, weil sie so stinknormal und aus dem Leben gegriffen ist, dass ich mich leicht hineinversetzen konnte. Bei den Puzzles fiel mir das schon deutlich schwerer. Die ersten Aufgaben haben mich mehr beschäftigt, als ich hier zugeben möchte, aber nach dem ersten Kapitel ist der Knoten im Hirn zum Glück geplatzt und ich stellte fest, dass es sehr hilft, sich das Blatt und somit Levels bildlich vorzustellen. Die etwa drei Stunden, die ich mit A Fold Apart verbrachte, bereue ich keineswegs. Aber ich sehe keinen Grund, das Spiel jemals wieder anzuschalten, ich habe ja schon alles gesehen und die Story verläuft immer gleich. Ich schreie nicht generell bei jedem Spiel nach mehr Umfang, aber hier hätten Puzzles und Story das Zeug gehabt, noch länger zu fesseln.

In kurzen Abschnitten verfolgen wir den Nachrichtenverlauf der Helden. Diese Texte sind komplett auf Deutsch.

Infos

Termin:	17. April 2020
Genre:	Puzzle
Hersteller:	Lightning Rod Games
Entwickler:	Lightning Rod Games
Sprache:	–
Text:	Deutsch
USK-Freigabe:	ab 0 Jahren
Preis:	ca. 18 Euro

Pro & Contra

- ✚ Ungewöhnliches Puzzle-Konzept
- ✚ Gameplay bleibt das ganze Spiel über frisch
- ✚ Alltagsgeschichte voller Herz
- ✚ Großzügige Hilfefunktion
- ✚ Schöne Verzahnung von Aussage und Spielprinzip
- ➖ Sehr kurz und kaum Wiederspielwert
- ➖ Steuerung funktioniert nicht immer einwandfrei
- ➖ Deutsche Texte nicht in die Umgebung eingebunden

Wertung

7

Schlichte Liebesgeschichte, komplexe Kopfnüsse: für Knobel- und Indie-Fans

THE COMPLEX

Der interaktive Film The Complex bringt einige interessante Ideen mit sich, jedoch auch allerlei vermeidbare Fehler.

Beendet man den Film, belohnt er euch mit Statistiken zum eigenen Spielverhalten.

Seit dem Release des Black-Mirror-Streifens Bandersnatch auf Netflix sind interaktive Filme einem breiten Publikum zugänglich geworden und keine reinen Indie-Produktionen mehr. Die Folge sind mehr oder weniger interaktive Versuche verschiedener Entwickler, das Genre zu definieren und seine Grenzen abzustecken. The Complex will die Mitte treffen zwischen experimentell und konventionell.

Thriller wider Willen

Es scheint an der Struktur des interaktiven Filmgenres zu liegen, dass es primär Thriller bis zur Umsetzung schaffen. Immerhin soll der Streifen dazu einladen, ihn mehrmals zu „spielen“, um weitere Geheimnisse zu lüften, neue Enden zu finden und so weiter. The Complex stellt keine Ausnahme von dieser etablierten Formel dar. Die Story dreht sich um eine brandneue biotechnologische Entwicklung Großbritanniens, die zum großen Fortschritt der Menschheit führen soll. Dabei geht es zum Glück nicht um einen neuen Zombievirus, der überraschenderweise ausgebrochen ist, sondern um Nanozellen, die noch im Labor verweilen. Das Ganze in Kombination mit Einflussnahme einer totalitären Diktatur (nein, nicht England) und etlichen persönlichen Interessen ergibt einen erstaunlich gut gelungenen interaktiven Sci-Fi-Thriller.

Welches Gameplay?

Ähnlich zum interaktiven Film Erica (PS4) positioniert sich The Complex in der Nische zwischen dem Gameplay-armen Bandersnatch und experimentellen Filmspielprojekten wie Her Story (PC) oder Telling Lies (das gibt es auch auf Switch). Das maßgebende Element ist das Fällen von Entscheidungen während der Geschichte. Das heißt, zwischen zwei Szenen muss man sich unter Zeitdruck für eine mögliche Handlung entscheiden. Während man in Bandersnatch träge zwischen zwei Müslisorten wählt, kommt man in The Complex sofort ziemlich ins Schwitzen, wenn man bereits im Intro über Leben und Tod urteilen muss. Alle Entscheidungen werden von unserer Protagonistin ausgeführt, der Zellbiologin Dr. Amy Tennant. Ein weiteres Gameplay-Element präsentiert sich anhand des sogenannten Beziehungsstatus im Film. Dieser ergibt sich durch die gegebenen Antworten und die Art, wie man sich anderen Charakteren gegenüber verhält, und wird bei jedem Spieldurchlauf zurückgesetzt. Erst beim mehrmaligen Durchspielen offenbart

Der Beziehungsstatus zu anderen Charakteren verändert sich im Verlauf, abhängig von den eigenen Entscheidungen, die man den Film über trifft.

Vom Rest der Welt abgeschirmt: Die Atmosphäre ist dicht und gruselig, in dieser Hinsicht macht der Thriller The Complex einen wirklich guten Job.

Amy muss regelmäßig Entscheidungen treffen und beeinflusst damit unter Umständen auch die Schicksale der anderen Charaktere.

Der namensgebende „Complex“ ist ein riesiges Gebäude, in dem sich allerlei merkwürdige Ereignisse abspielen. Hier findet ein Großteil der Handlung statt.

sich, dass der Beziehungsstatus zu einer Person tatsächlich Auswirkungen auf die Szenen hat und beeinflusst, ob Entscheidungen das gewünschte Ergebnis mit sich bringen. Ein Umstand, der auch beim erneuten Spielen für Spannung sorgt. Der Status lässt sich übrigens jederzeit abfragen, wodurch der Film pausiert wird. Zudem taucht er auf, wenn man an einem der neun Enden des Films ankommt. Man erhält eine Statistik zur eigenen Verhaltensweise und eine abschließende Bewertung. Wer alle Enden finden will, kann bereits gesehene Szenen beim erneuten Spielen einfach durch Tastendruck überspringen. Es ist zwar manchmal frustrierend, wenn sich ein Abschnitt nur minimal verändert hat (zum Beispiel durch die Abwesenheit eines Statisten), aber solche Momente halten sich durch die doch überschaubare Menge Szenen in Grenzen. Die Enden sind dabei nicht komplett unterschiedlich, sondern differieren marginal im Rahmen von zwei bis drei potenziell möglichen Hauptplots. Das reine Erreichen des Endes ist aber auch nicht das Ziel des Films, der zwar recht spannend ist, aber bestimmt nicht dafür gemacht, ihn etliche Male hintereinander zu schauen.

Technische Feinheiten

Durchweg positiv fallen sowohl die Qualität der Videosequenzen als auch der Ton auf. Professionelle Kamerafahrten erinnern an Hollywood-Streifen und unaufdringliche Musik untermalt die sterile bis bedrohliche Stimmung des Films. Auch die schauspielerische Leistung überzeugt durchweg, reißt mit und ist glaubwürdig. An den interaktiven Entscheidungspunkten springen ab und an die Schnittbilder und reißen einen ein wenig aus der Atmosphäre, das beschränkt sich aber weitestgehend auf die Momente, nachdem man Szenen übersprungen hat. Der Film hat zwar keine deutsche Synchronfassung, allerdings deutsche Untertitel. Schockmomente gibt es im Film nur wenige und sie werden eher durch recht drastische Tode als durch den Plot der Handlung hervorgerufen. Dieser ist zwar spannend, präsentiert sich aber bereits nach dem Anfang als relativ offensichtlich. Dadurch verlagert sich die Motivation des Spielers. Es geht nicht mehr darum, ein Geheimnis in all seinen Facetten zu lüften, sondern darum, die richtigen Entscheidungen zu treffen und das „gute“ Ende zu finden.

Antonia Dreßler & Lukas Schmid

Wer mit Biotechnologie spielt, muss mit den Konsequenzen leben, und wer The Complex anwirft, mit Anblicken wie diesen.

MEINUNG
Antonia Dreßler

Kurzweilig und spannend, für mehr als drei Stunden aber kaum geeignet

Die Handlung von The Complex überzeugt und stellt einen soliden Thriller dar. Obwohl ich mit dem Genre eigentlich nicht viel am Hut habe, war ich gefesselt und bekam Herzrasen, wenn die Zeit für Entscheidungen ablief. Leider wirken sich viele solcher Entscheidungen nur sehr gering aus. Marginal veränderte Szenen sind kein großer Anreiz, mal andere Beschlüsse als zuvor auszuprobieren. Wenn man Thriller mag und mit Freunden mehr als nur einen gewöhnlichen Filmabend verbringen will, dann ist the Complex genau das Richtige. Wer spielerischen Mehrwert oder einen unvorhersehbaren Krimi erwartet, ist hier allerdings falsch.

Infos

Termin:	31. März 2020
Genre:	Adventure
Hersteller:	Wales Interactive
Entwickler:	Wales Interactive
Sprache:	Englisch
Text:	Deutsch
USK-Freigabe:	ab 18 Jahren
Preis:	ca. 13 Euro

Pro & Contra

- ✚ Spannende Geschichte
- ✚ Viele Handlungsmöglichkeiten
- ✚ Verschiedene Enden mit unterschiedlichen Plots
- ✚ Interessante Spielerauswertung am Ende
- ✚ Beziehungsstatus mit Auswirkungen auf Szenen
- ✚ Tolle Schauspieler
- ✚ Schöne Kameraführung
- ✚ Guter Ton
- ➖ Geschichte vorhersehbar
- ➖ Handlungen haben manchmal wenig Auswirkung auf die Geschichte
- ➖ Enden teilweise fast identisch
- ➖ Ähnliche, aber nicht identische Szenen können nicht übersprungen werden

Wertung

7

Die Handlung ist nicht unbedingt originell, aber die Entscheidungen sorgen für Spannung.

Euer Lieblings-Magazin auch digital lesen!

N-ZONE gibt es in allen Variationen:

Ihr müsst euch nur noch entscheiden, wie ihr euer Lieblings-Magazin lesen wollt: in gedruckter oder digitaler Form, einzeln oder im Abo.

Einfach, bequem, flexibel und immer dabei.

Oder wollt ihr mal ein anderes Magazin ausprobieren?

Alle Magazine gibt es für Tablet, Smartphone, Kindle Fire, im Browser und klassisch am Kiosk.

shop.computec.de

Oder einfach in eurem Store nach dem Namen des Magazins suchen.

Available on the App Store · JETZT BEI Google Play · Available on kindle fire

Ein Angebot der COMPUTEC MARQUARD MEDIA GROUP

HELP WILL COME TOMORROW

Help Will Come Tomorrow wirft euch aus einem Zug in den harten Winter der sibirischen Wälder. Euer Ziel: Überleben!

Das Jahr 1917 war nicht nur der traurige Höhepunkt des Ersten Weltkrieges und Titelgeber für den gleichnamigen Kriegsfilm: Russland stand kurz vor der Oktoberrevolution und die Bevölkerung teilte sich in Konservative und Revolutionäre auf. Mit dieser Prämisse kämpft ihr in Help Will Come Tomorrow nicht nur ums reine Überleben, sondern um Zusammenhalt und gegen immerwährende Konflikte. Das polnische Entwicklerteam Arclight Creations zeigte bereits mit dem in der Französischen Revolution angesiedelten We. The Revolution, dass es ein Händchen für Spiele mit historischem Hintergrund hat. Diesmal entschieden sie sich für ein Szenario in Russland.

Aufbau des Spiels

Wer Anfang des 20. Jahrhunderts quer durch Russland reisen will, fährt mit der Transsibirischen Eisenbahn. Das dachten sich auch die Protagonisten unseres Spiels, bevor ihr Zug mitten auf der Reise von den Gleisen geholt wird. Ausgesetzt zwischen der sibirischen Tundra und endlosen Wäldern, ergibt sich ein wunderbares Setting für diesen Survival-Manager: Ressourcen müssen überblickt, Aufgaben sinnvoll verteilt werden und die Bedürfnisleisten der Spielfiguren gefüllt sein. Neben den Hauptattributen Gesundheit und Moral müssen grundlegende Bedürfnisse wie Hunger, Durst und Müdigkeit befriedigt werden. Passend zur Szenerie gesellen sich die Kälte und etliche andere Beschwerden, die alle einer besonderen Behandlung bedürfen. Doch dafür müsst ihr erst mal ein Camp aufbauen, also Schnee wegräumen, Materialien zusammensuchen und den Hammer schwingen. Zum Glück startet ihr in jede Runde mit vier Charakteren, welche jeweils drei Aktionen pro Tag ausführen können. Ob sich diese Charaktere aber verstehen, hängt ganz davon ab, welche persönlichen Eigenschaften sie besitzen und welcher Fraktion sie angehören. Durch die anstehende Revolution teilen sich die Figuren im Spiel nämlich in drei Lager auf: Aristokraten, Revolutionäre und Neutrale.

Nachts wählt man aus einer Themenwolke aus, worüber sich unsere Charaktere unterhalten sollen und lauscht dann ihren Ausführungen.

Am Lagerfeuer können sich unsere Figuren auch verbrüdern, um sich so besser kennenzulernen und die Moral im ganzen Camp zu steigern.

Durch nächtliche Unterhaltungen können wir Quests bekommen, dank der wir aus der sibirischen Tundra fliehen.

Gute-Nacht-Phase

Insgesamt gibt es neun Charaktere. Mit welchen vier ihr startet, ist vom Zufall abhängig. Relevant wird diese Zusammensetzung erst in der Nachtphase des Spiels, in der sich die verschiedenen Persönlichkeiten unterhalten. Als Spieler wählt man aus einer Themenwolke, was einem als Gesprächsstoff sinnvoll erscheint, und beobachtet dann den Verlauf der Unterhaltung. Hin und wieder darf man aus mehreren Antworten wählen und so das Gespräch in eine bestimmte Richtung lenken. Vom Thema abhängig, mögen sich die Charaktere mehr oder sehr viel weniger, nachdem sie sich ausgetauscht haben. Der Schlüsselaspekt dieser nächtlichen Sitzungen ist dabei die Chance auf Quests. Im Test war das für uns die einzige Möglichkeit, der Tundra zu entfliehen und ein positives Ende herbeizuführen.

Schwieriges Überleben

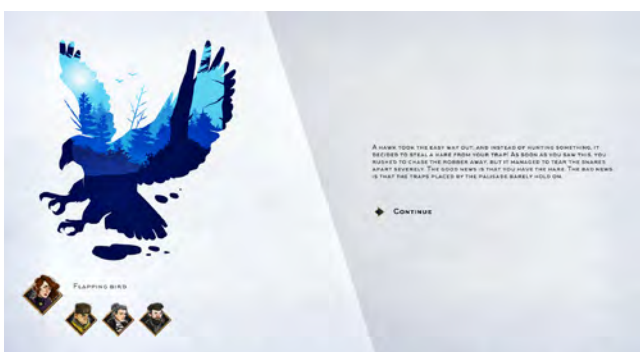
An den Punkt zu kommen, das Spiel beenden zu können, macht euch Help Will Come Tomorrow aber nicht leicht. Je nach Schwierigkeitsgrad findet ihr nämlich nur sehr begrenzte Materialien und müsst euch entscheiden, was euch wichtiger ist – essen oder schlafen. Survival-Spieler wissen: manchmal muss ein Charakter hungern oder etwas essen, was er nicht mag, um das eigene Überleben zu sichern. Gesagt, getan. So verspeisen unsere Charaktere auch mal Käfer, Moos und Wurzeln. Die damit einhergehenden Bauchschmerzen und Halluzinationen ignorieren wir fürs Erste, da unser Equipment nichts Sinnvolles hergibt. Am nächsten Tag bemerken wir dann schnell das Ausmaß unseres unüberlegten Handelns. Unsere Figuren liegen bewusstlos da oder haben nur einen Bruchteil ihrer Aktionspunkte. Die aber bräuchten wir, um sie wieder auf die Beine zu bringen. Die Abwärtsspirale, in der wir gefangen sind, lässt sich ab diesem Moment nicht mehr aufhalten. Nach wenigen Tagen müssen wir mit ansehen, wie jedes einzelne Mitglied unserer Gruppe das Zeitliche segnet, und werden mit einem traurigen vorzeitigen Abspann „belohnt“.

Das Camp verlassen

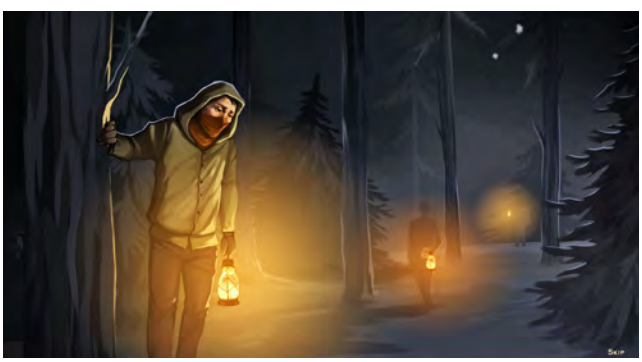
Da wir jetzt wissen, dass uns Nahrungsmittel und Materialien schnell ausgehen können, konzentrieren wir uns von nun an auf den Aspekt des Sammelns. Dafür müssen wir Expeditionen planen, die stets mit Blick auf das Wetter unternommen oder auf die lange Bank geschoben werden sollten. Da wir gerade zu Anfang des Spiels viele sonnige Tage und nur leichten Schnee erleben, haben wir erst einmal freie Bahn und können ein bis zwei Kundschafter losschicken. Die Karte ist in einzelne Felder aufgeteilt, über die wir unsere Expeditionsgruppe wie Spielfiguren bewegen, um dort alles auskundschaften zu können. Oft werden wir mit reichlich Materialien belohnt und manchmal sogar mit verschiedenen Ereignissen. Diese können sowohl positiv als auch negativ sein und beeinflussen eine Vielzahl der Bedürfnisse unserer Charaktere. Abhängig von den nächtlichen Gesprächen sind Expeditionen außerdem die einzige Möglichkeit, Aufgaben zu erfüllen. Ob die Quests machbar sind, hängt allerdings vom Gefahrenlevel der Zone ab, in der sie sich befinden. Dieser ist weitestgehend zufällig und bewegt sich zwischen den Kategorien nicht vorhanden und tödlich.

Purga

Anscheinend unabhängig vom Schwierigkeitsgrad begrüßt uns nach einer gewissen Spielzeit ein apokalyptischer Sturm mit dem Beinamen Purga und lässt uns tagelang nicht aus dem Camp. Negative Events werden häufiger, wir müssen uns vermehrt um Bedürfnisse wie Erschöpfung kümmern und haben Glück, viele unverderbliche Rohstoffe angehäuft zu haben. Die Entwickler scheinen hier eine Art zeitliches Limit einge-



Sowohl bei Tag als auch bei Nacht und bei Expeditionen kommt es immer wieder zu zufälligen Ereignissen. Nicht immer gehen diese gut für uns aus.



Je nach Ausgang unseres Spiels bekommen wir einen anderen Abspann zu sehen. Es lohnt sich also definitiv, hier mehrmals loszulegen.

Die Expeditionskarte decken wir nach und nach auf und können in anderen Gebieten wichtige Ressourcen sammeln.

baut zu haben, das den Spieler zum Handeln zwingt. Tatsächlich steigt unsere Motivationskurve zum Beenden des Spiels rasant an, jedoch auch unsere Frustration über die unfaire Lage, in der wir uns befinden. Schließlich liegen zwei Charaktere im Sterben und zwei weitere werden im Sturm vermisst.

Wiederspielwert

Durch die zufällige Zusammensetzung der Charaktere am Anfang jedes Durchlaufs bleibt es zunächst sehr spannend im sibirischen Exil, in der Nachtphase zeigt sich allerdings, dass die geführten Gespräche überwiegend identisch bleiben. Ein Knopf zum Überspringen bewahrt uns vor der Wiederholung bereits bekannter Dialoge, doch eigentlich sollen die Gespräche ja einen narrativen Mehrwert bieten. Eigenschaften, die jeder Charakter innehat, sind über verschiedene Spielstände hinweg fast identisch, ebenso wie die Karte, auf der man an den gleichen Punkten immer wieder die gleichen Materialien findet. Am Ende sind die Herausforderung und der hohe Schwierigkeitsgrad, den man überwinden will, der Grund, warum man immer wieder auf „Neu starten" klickt, und nicht etwa die spannenden Geschichten der Überlebenden. Wem Survival-Manager wie etwa Dead in Bermuda (PC) gefallen, wird hier seine Freude haben.

Technische Details

Technische Mängel haben wir in unserem Test kaum erlebt, allerdings hatten wir einen Softlock-Bug, der durch den Start eines neuen Spielstandes bereinigt werden konnte. Von Help Will Come Tomorrow gibt es aktuell noch keine deutsche Version, sondern ausschließlich englische, polnische und russische Sprachausgaben. Im Gegensatz zum Trailer sind weder der Einstieg noch die Texte vertont, dafür holt der stimmungsvolle Soundtrack den Spieler ab und befördert ihn in die melancholische Einöde Sibiriens. Die comichafte Grafik mit vielen düsteren Elementen tut ein Übriges und schafft eine nahezu trostlose Atmosphäre. Ein umfassendes Tutorial erklärt die grundlegenden Mechaniken, kann aber auch übersprungen werden, wenn man sie aus vorherigen Spielständen bereits kennt. **Antonia Dreßler & Lukas Schmid**

Regelmäßig müssen wir uns um die Bedürnisse unserer Schützlinge kümmern, damit sie am nächsten Tag gesund wieder aufwachen.

MEINUNG
Antonia Dreßler

Ein solider Survival-Manager mit vielen kleinen Macken

Das vielversprechende Setting macht Spaß, lädt zum Erkunden ein und ist glaubwürdig umgesetzt. Zwar erfährt man viel über die Charaktere, aber leider nichts über die Umstände, wieso der Zug überhaupt von den Schienen geholt wurde. Zudem kamen mir die Texte zu träge und nicht ideal ins Englische umgeschrieben vor, weswegen ich schnell das Interesse an den einzelnen Charakteren verlor. Viele Ereignisse scheinen unfair, und wenn man Pech hat, kann man das Spiel nicht schaffen, denn etliche Ergebnisse sind zufällig generiert, etwa das Finden von Materialien. Durch das Kennen von feststehenden Parametern lassen sich einige Schwierigkeiten umgehen und neue Anläufe gelingen einfacher. Der plötzliche, zufällige Beinahe-Tod eines Charakters frustriert aber einfach nur und mindert die Motivation. Trotzdem will man weitermachen, denn es gibt auch immer Belohnungsfaktoren. Die sind zwar selten, dafür aber sehr intensiv. So würde selbst ein Veganer sich freuen, in Help Will Come Tomorrow einen Hasen mit einem Stein zu treffen.

Infos

Termin:	21. April 2020
Genre:	Simulation
Hersteller:	Klabater
Entwickler:	Arclight Creations
Sprache:	–
Text:	Englisch
USK-Freigabe:	ab 12 Jahren
Preis:	ca. 20 Euro

Pro & Contra

- ✚ Grafisch schön umgesetzt
- ✚ Angenehmer Soundtrack
- ✚ Spannendes Setting
- ✚ Ausgearbeitete Hintergrundgeschichten zu allen Charakteren
- ✚ Viele verschiedene Charaktere
- ✚ Wiederspielwert durch Zufallsfaktoren
- ✚ Starkes Belohnungsgefühl, wenn etwas klappt
- ✚ Eine echte Herausforderung
- ➖ Durch gleichbleibende Gespräche verlieren die Nachtphasen schnell ihren Reiz.
- ➖ Eigene Fehler und Bugs lassen sich nicht immer unterscheiden.
- ➖ Zufallselemente machen das Spiel teilweise unfair schwierig
- ➖ Texte nicht immer spannend geschrieben

Wertung

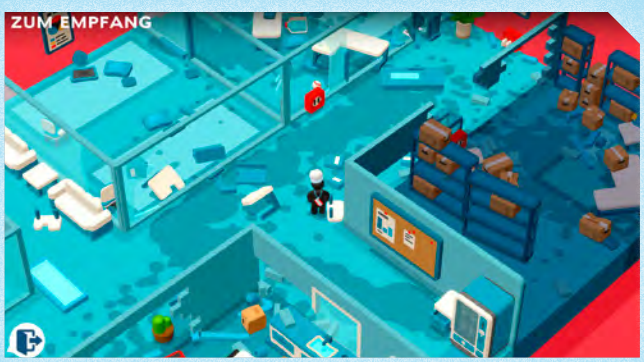
7

Ein interessantes Abenteuer, welches aber aufgrund einiger Makel zurückgehalten wird

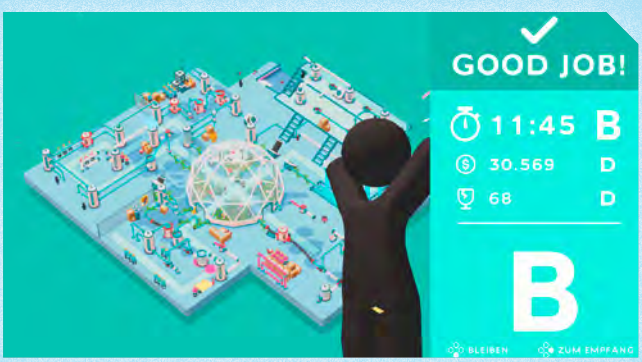
Good Job!™

Als Sohn des Chefs arbeiten wir uns durch die verschiedenen Abteilungen des väterlichen Unternehmens – und sorgen auf dem Weg nach oben für jede Menge Chaos. Good Job!

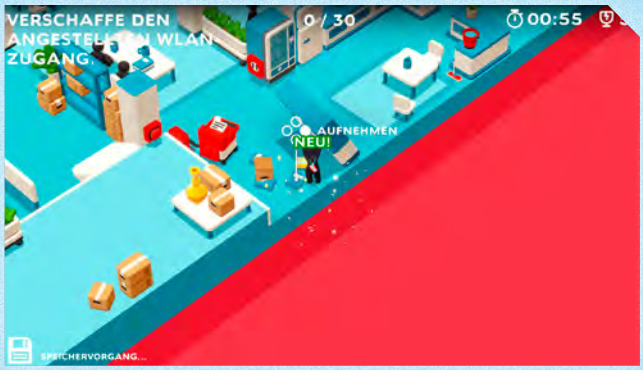
Es gibt nur eine Position, die besser ist als jene des Chefs: Sohn des Chefs – all die Vorzüge, aber keine der Verpflichtungen! Auf dieser Prämisse baut der durchgeknallte Geschicklichkeits- und Knobeltitel Good Job! auf. Als Papas Liebling zieht es uns mit jeder Menge Selbstvertrauen, aber wenig bis keiner Ahnung von irgendetwas und einem ausgeprägten Hang zur unfreiwilligen Zerstörung ins väterliche Unternehmen. Dort müssen wir uns im wahrsten Sinne des Wortes nach oben arbeiten: Sind wir Anfangs das schwächste Glied in der Firma, so werden wir nach jeweils vier abgeschlossenen Levels befördert und begeben uns mit dem Aufzug ein Stockwerk nach oben. Jede Etage ist dabei einem zentralen Thema gewidmet, also etwa Forschung, Freizeit, Pflanzenkunde und Marketing. Weil Vitamin B ein starkes Helferlein ist, ist es aber gänzlich egal, wie gut oder schlecht wir uns in den uns gestellten Aufgaben schlagen, die vom Anschließen eines Diaprojektors über das Einsammeln der verstreuten Kollegen bis hin zum Aktivieren der Heizung reichen. Dank der Tatsache, dass sämtliche Objekte in den insgesamt fast 40 Levels einer realistischen Physikberechnung gehorchen und ein Großteil der Wände und des Interieurs zerstörbar sind, kann es sein, dass wir auf unserem Weg zur Erfüllung der Aufgabe ganze Bürokomplexe in Schutt und Asche legen. Ganz egal, die nächste Beförderung kommt bestimmt – und auch, wenn es brennt, die Elektrik mit Wasser aus dem Wasserspender geflutet ist und die Wände durch ein ansehnliches Nichts ersetzt wurden, werden wir nach dem Absolvieren eines Levels trotzdem stets mit einem fröhlichen „Good Job!“ in fetten Lettern belohnt. So funktioniert Mitarbeitermotivation! Und wir haben ja schon die ganze Arbeit gemacht, aufräumen kann da ja nun wirklich jemand anderes. Die Steuerung auf unserem Weg hin zum großen Tier ist denkbar simpel: Wir laufen mit dem Analogstick herum, mit B führen wir einen – sehr, sehr kleinen – Sprung aus, mit A packen und/oder aktivieren wir Objekte. Das funktioniert – zum Teil bestimmt auch bewusst – sehr hakelig. Der Spaß in Good Job! erwächst ja aus dem sich anbahnenen und immer gewaltiger werdenden Chaos, welches wir stiften. Wenn wir Kabel als Schleudern für Bürostühle nutzen, die Vorlegeware mit rosa Schleim übertünchen, teure Vasen auf den Boden schmettern oder mit dem Gabelstapler beweisen, dass der Domino-Effekt auch in der Lagerhalle wirkt, dann geschieht das meist, aber eben nicht immer absichtlich. Schnell hat man einen Gegen-



Einen ganzen Bürobereich in Kleinholz zu verwandeln, schaut vielleicht im Quartalsbericht nicht allzu gut aus, sorgt aber für ein befriedigendes Spielgefühl.



Auch wenn man vorsichtig spielen möchte, machen einem die hakelige Steuerung und die fiese Physik auf dem Weg zum S-Rang oft einen Strich durch die Rechnung.



In den Levels warten Hüte, Badges und weitere Accessoires darauf, von uns gefunden und angelegt zu werden. Auch ein Strichmännlein giert nach Individualität!

Auf jeder der neun Etagen warten vier Levels auf uns. Haben wir diese alle absolviert, werden wir befördert und fahren mit dem Lift hinauf ins nächste Stockwerk.

stand aus Versehen gegen einen anderen geknallt oder sonstwie dafür gesorgt, dass die Schadensanzeige nach oben schnellt. Das nervt erst dann, wenn man sich auf die Jagd nach S-Ranks macht, die wenig überraschend erfordern, dass alles heil bleibt und wir auch noch rasch und effizient arbeiten. Obwohl man manchmal (relativ) unverschuldet zum Chaos-Handkuss kommt, ist die Mischung aus Geschicklichkeitselementen und klassischen Rätseln sehr gelungen. Wir müssen etwa nicht nur aufpassen, dass wir beim Verlegen von Wasserleitungen nicht die ganze Etage fluten, sondern auch sicherstellen, dass die Rohre richtig eingestellt sind und Lösungen für etwaige Lücken im System finden. Bei einigen Aufgaben saßen wir eine ganze Weile da, bis es endlich „Klick“ machte und uns die Lösung wie Schuppen von den Augen fiel. Manchmal verkommen die Missionen zwar zu sehr zur Mikromanagement-Orgie und nach ein paar Büroetagen beginnen sich die Grundaufgaben etwas zu häufig zu wiederholen: trotzdem steckt hier so viel Kreativität drin, dass man kaum jemals den Spaß am Chaos verliert.

Bürokollege

Das gilt vor allem im – leider nur lokalen – Koop-Modus. Vorneweg: Wer Good Job! effektiv spielen und Rekorde knacken will, der sollte vom gemeinsamen Büroalltag tunlichst die Finger lassen. Zu zweit wächst das Chaos noch viel, viel schneller an, es kracht und rumst, dass Papa im Chefbüro nervös an den Fingernägeln kaut und schneller ist man in seinem Tun trotzdem nicht. Es macht echt Laune, zusammen die Levels zu zerlegen, wenn man sich nicht perfekt abspricht, ist „Effektivität“ hier allerdings ein Fremdwort. Ob alleine oder zu zweit, es ist auf jeden Fall schön, dass es oftmals mehr als nur einen Weg zum Ziel gibt. Viele Levels geben uns zahlreiche Tools und Möglichkeiten an die Hand und sagen einfach „mach mal“. Und für eine Aufgabe, die man zuvor mühevoll gelöst hat, findet sich beim zweiten Antritt möglicherweise eine deutlich sinnvollere Lösung. Verschiedene Möglichkeiten gibt es auch, an die einzige Art Sammelgegenstand des Spiels zu gelangen, nämlich bunte Hüte und andere Accessoires. Hier sollte man gar nicht erst versuchen, ohne Zerstörung ans Ziel zu kommen, denn die hübschen Dinger sind oftmals an Orten versteckt, die ein gewisses Faible für zerborstene Inneneinrichtung voraussetzen.

Ein Stricher und seine Freunde

Good Job! Ist nicht nur bezüglich der Spielidee ziemlich einzigartig, sondern auch mit Blick auf die Präsentation. Die Grafik wirkt, als wäre sie diversen Sicherheits- und Symbolschildern entsprungen, bevölkert mit schwarzen Strichmännlein, wie man sie etwa von Ausgangs-Leuchtschildern kennt. Die isometrische und fest vorgegebene Ansicht verstärkt diesen Effekt noch einmal. Die Situationskomik, die duch diese bewusste Simplizität und einen bekannten Anblick, der mit unerwarteten Ereignissen vermengt wird, entsteht, funktioniert klasse. Unsere Strichmännlein-Mitarbeiter, die all unsere Kalamitäten völlig emotions- und teilnahmslos hinnehmen, unterstreichen diesen Effekt noch zusätzlich. An die Slapstick-Qualitäten von Untitled Goose Game, welches in dieser Hinsicht eine neue Qualitätsmarke etabliert hat, reicht Good Job! zwar nicht heran, trotzdem haben die Entwickler hier wirklich gute Arbeit geleistet! Dazu trägt auch die Soundkulisse bei. Gesprochen wird gar nicht, alles, was wir wissen müssen, wird über die Aktionen und Reaktionen der Strichmännlein vermittelt. Hinzu kommt dafür aber eine sehr zurückgenommene, fast Lounge-mäßige Musikuntermalung, die im krassen Gegensatz zu der meist vorherrschenden Zerstörung auf dem Bildschirm steht und gerade deswegen ganz wunderbar die Atmosphäre bereichert.

Gute Arbeit!

Anders als das erwähnte Untitled Goose Game ist der Büro-Alltag nicht schon nach zwei, drei Stunden vorbei; bis man alle Levels absolviert hat, vergeht deutlich mehr Zeit. Nicht alle Aufgaben sind gleich gut und gegen Ende hin verliert das Spielprinzip geringfügig an Reiz. Trotzdem überwiegen die positiven Aspekte deutlich die negativen und die kreative Grundidee wird nicht als Ausrede genutzt, um ansonsten belangloses Gameplay zu rechtfertigen. An Indie-Spielen ist die Switch wahrlich nicht arm, dieses hier sollte man sich aber nicht entgehen lassen! **Lukas Schmid**

MEINUNG
Lukas Schmid

Eine liebevoll gemachte, durchgeknallte Chaos-Kaskade, die voller lustiger Ideen steckt

Ganz so verliebt wie in die durchgeknallte Spielidee von Untitled Goose Game bin ich in jene von Good Job! nicht. Trotzdem habe ich jede Minute meiner Zeit mit dem Titel genossen. Es macht einfach einen Heidenspaß, die verschiedenen Abteilungen des väterlichen Unternehmens in ihre Einzelteile zu zerlegen und zu gucken, wie viel Schaden man anrichten kann. Als ich nach einiger Zeit bewusst versuchte, die kathartischen Zerstörungsorgien zu vermeiden und Highscores zu erreichen, wurde mir von der hakeligen Steuerung ab und an ein Strich durch die Rechnung gemacht. Dann pfeift man aber eben drauf und sorgt doch wieder für Kleinholz! Wirklich gut gefällt mir auch die Präsentation, der Grafikstil ist absolut einzigartig und passt wie die Faust aufs Auge. Ich werde definitiv noch öfter ins Büro zurückkehren, vorzugsweise mit einem Freund an der Seite, und dort für Chaos sorgen. Wenn ich es nicht tue, macht es ja keiner, und der Job muss erledigt werden!

Infos

Termin:	26. März 2020
Genre:	Geschicklichkeit
Hersteller:	Nintendo
Entwickler:	Paladin Studios
Sprache:	–
Text:	Deutsch
USK-Freigabe:	ab 6 Jahren
Preis:	ca. 20 Euro

Pro & Contra

- ✚ Charmante Präsentation
- ✚ Lustige Spielidee
- ✚ Viele Wege zum Ziel
- ✚ Herrliches Chaos-Gameplay
- ✚ Anständiger Umfang
- ✚ Schön gemachter Koop-Modus
- ➖ Steuerung etwas hakelig
- ➖ Sich wiederholende Aufgaben

Wertung

8

Die Entwickler von Good Job haben tatsächlich einen sehr guten Job gemacht!

Keine Totalkatastrophe, aber dennoch eine Warnung wert: Disaster Report 4 ist ein reichlich merkwürdiges Spiel mit technischen Problemen. Spaß hatten wir dennoch.

Hierzulande weitestgehend unbekannt, existiert die Reihe Disaster Report bereits seit PS2-Zeiten. Ihr Schwerpunkt: Erdbeben. Teil vier der Serie hätte eigentlich bereits vor neun Jahren erscheinen sollen, aber dann kann mit dem großen Tohoku-Erdbeben, das zur Fukushima-Katastrophe führte, die Realität dazwischen. Auf jeden Fall dürften die wenigsten bislang Bekanntschaft mit der Nischenserie geknüpft haben, und könnten deshalb mit falscher Erwartungshaltung an das Katastrophenspiel herangehen. Aber dafür sind wir ja da.

Überleben zweifelhaft

Eines schönen Sommertages bebt die Erde in einer fiktiven japanischen Stadt. Ihr kriecht aus dem umgekippten Bus, der euch eben noch transportierte. Überall Chaos, Brände, einstürzende Gebäude. Immerhin: Unsere Gesundheitsleiste ist im grünen Bereich, wir sind satt, müssen nicht auf die Toilette und ein Erste-Hilfe-Set haben wir auch in unserem unsichtbaren Rucksack. Fortan wandern wir durch die Stadt, auf der Suche nach einem Weg hinaus. Gelegentlich schütteln uns Nachbeben durch oder wir werden von herabfallendem Schutt zerquetscht. Das mutet realistisch an, zum Glück ist das Checkpoint-System fair.

Allerdings: Disaster Report 4 ist kein Survival- oder Horror-Game, sondern eher eine Seifenoper japanischer Machart, näher dran an einem Walking Simulator als an einem Rollenspiel. Es kommt zudem nicht darauf an, sich im Angesicht der Katastrophe realistisch zu verhalten. Schon Minuten, nachdem das erste Beben abgeklungen ist, betreten wir beschädigte Gebäude, kriechen zwischen herabgefallenem Schutt herum, latschen durch Benzinpfützen und hören uns nur zu gerne das Gefasel irgendwelcher gerade in der Nähe befindlicher Personen an. Die lineare Story verlangt uns eine Idiotie nach der nächsten ab, aber ab einem gewissen Punkt ergibt man sich den wirren Geschehnissen und wundert sich nicht mehr darüber, dass einem

Vor wenigen Minuten legte ein Erdbeben das Viertel in Schutt und Asche, dieser Mann erzählt uns erst mal von seinem Privatleben. Prioritäten!

Das Restaurant ist zerstört. Bei der Aushilfsköchin können wir aber Ricotta und Parmesan kaufen. Wieso? Na, weil es ein italienisches Restaurant ist!

Im Spiel ziehen wir von einem zerstörten Viertel zum nächsten (und später auch wieder zurück), auf der Suche nach einem Ausweg aus der Stadt.

der Typ neben dem brennenden Hochhaus Cowboy-Klamotten verkauft. Den Großteil des Spiels verbringen wir laufend, geredet wird auch viel, ansonsten kriechen wir durch Lücken oder ducken uns, wenn die Erde erzittert. Rätsel oder Kampfeinlagen gibt es so gut wie keine! Üblicherweise bewegen wir uns durch kleine, abgeschlossene Areale und müssen erst mit den richtigen Personen in der korrekten Reihenfolge sprechen, damit sich irgendetwas tut und wir weiterkommen. Dem Missions-Design merkt man das Alter an.

Gedankenspiele

Wichtig bei diesem doch sehr limitierten Gameplay sind die Gesprächsoptionen. In einigen Fällen haben wir erfreulich viele unterschiedliche Antworten zur Auswahl, allerdings führen die meisten davon zum gleichen Ergebnis und manchmal können wir sogar nur festlegen, was wir über jemanden oder eine Situation denken – ohne, dass das irgendeine Konsequenz nach sich zieht. Zwar haben wir die Wahl, einen Mann oder eine Frau zu spielen, doch auch dies ist für den Verlauf der linearen Handlung unerheblich. Immerhin kann man so überzeugend wie in wenigen anderen Spielen einen vollkommenen Psychopathen verkörpern, indem man zum Beispiel traumatisierte Passanten verhöhnt.

Katastrophenalarm bei der Technik

Im Verlauf der etwa achtstündigen Erzählung wird die Handlung immer absurder, das Erdbeben rückt dabei in den Hintergrund. Ob man bis dorthin durchhält, ist die Frage. Denn selbst wenn man etwas übrig hat für die abstrusen Geschichten dieses wirklich einmaligen Stückes Software, so muss man immer noch über die mangelhafte Umsetzung des Abenteuers hinwegkommen. Das fängt schon bei den Ladezeiten an. Sie sind zu lang und zu häufig, vor dem Betreten jedes Raumes, ja sogar vor jedem storyrelevanten Gespräch mit Cutscene müssen wir warten. Und das ist nicht alles: Bei Erdbeben und einstürzenden Gebäuden geht die Framerate genau wie unsere Spielfigur in die Knie. Der Daumenkinoeffekt passt zwar thematisch gut zum wackelnden Boden, trägt aber zum Eindruck bei, dass hier nicht sehr sorgfältig portiert wurde. Das Alter des Spiels zeigt sich zudem nicht nur beim Gameplay und dem veralteten Missionsdesign: Zwar sehen die Modelle der Figuren ziemlich gut aus, Mimik und Gestik jedoch sind nur rudimentär vorhanden, wodurch viele Szenen (noch stärker als ohnehin schon) unfreiwillig komisch wirken. Fehlende Details, Treppcheneffekte, matschige Auflösung – auch diese kleineren Grafikübel begrüßen uns bei Disaster Report 4 auf der Switch, aber das sind in Anbetracht der anderen Probleme nur Lappalien.

The Room statt The Road

Disaster Report 4 versagt in vielen Belangen. Es läuft nicht flüssig, der Missionsaufbau ist altbacken, das Spielprinzip öde. Und dennoch hat uns das Spiel durchaus gut unterhalten! Das ist zum einen der unverbrauchten Thematik mit spannendem Szenario zu verdanken, zum anderen entfaltet die Wahnwitzigkeit der Story mitsamt ihren merkwürdigen Charakteren einen Sog, der zu vergleichen ist mit dem eines Trash-Films. Dafür muss man aber auf jeden Fall ein Faible haben und selbst dann sind 60 Euro ein sehr happiger Preis, nur um sich über das Spiel zu amüsieren. Wartet lieber auf einen Rabatt oder probiert in der kostenlosen Demo aus, wie Trash-tolerant ihr seid. Auf jeden Fall müssen wir trotz all der Kritik sagen: Schön, dass Disaster Report 4 doch noch erschienen ist, wir hatten tatsächlich mehr Spaß als gedacht.

Katharina Pache

MEINUNG
Katharina Pache

Es ist schlecht, aber ich liebe es!

Trash ist nicht gleich Trash! Ist jedenfalls bei Filmen so: Es gibt den unterhaltsamen, urkomischen Trash (Raw Force) und den langweiligen Trash (Far Cry). Disaster Report gehört auf jeden Fall zum unterhaltsamen Trash. Alleine die Missionsreihe, in der man einem Verletzen Wasser besorgen soll! Der gute Mann liegt in einem Supermarkt, aber natürlich wäre es zu einfach, eine Flasche Wasser aufzuheben und sie ihm zu geben. Nein, ich muss erst einem Typen mit Verdauungsproblemen auf der Toilette Klopapier bringen, aber um das zu finden, muss ich als Kassierer einspringen und die Kunden bedienen, woraufhin ein Kollege mir steckt, wo das Klopapier ist (es liegt nun plötzlich neben dem Verletzten), mit dem ich den Typen aus dem Klo locke, wo es allerdings kein Waschbecken gibt, aber der Klopapierempfänger scheint der Inhaber zu sein, sodass ich ihm eine Flasche Wasser abkaufen kann ... und das war noch nicht mal das Ende der Geschichte! Absolut hirnrissig, absolut toll. Jedenfalls, wenn man auf Trash steht.

Infos

Termin:	07. April 2020
Genre:	Adventure
Hersteller:	NIS America
Entwickler:	Granzella
Sprache:	Japanisch
Text:	Englisch
USK-Freigabe:	ab 12 Jahren
Preis:	ca. 60 Euro

Pro & Contra

- ✚ Interessantes Szenario
- ✚ Einige gut umgesetzte Areale
- ✚ Absurde Mischung aus Comedy und Drama
- ✚ Faire Checkpoints
- ✚ Viele Dialogoptionen ...
- ➖ ... die aber am Ende keinen Unterschied machen
- ➖ Unterdurchschnittliche Technik
- ➖ Spieldesign aus der Mottenkiste (Backtracking etc.)

Wertung

6

Für Freunde von Fernost-Trash: Irre Geschichten treffen auf miese Technik

Durch Herumkriechen gelangen wir durch kleine Öffnungen. Zu sammeln gibt es im Spiel versteckte Outfits, Kompasse und zusätzliche Rucksäcke.

An dieser Stelle haben wir die Möglichkeit, statt zu schieben nur so zu tun, als ob wir dagegendrücken, um uns nicht zu blamieren. Wichtig, kurz vor dem Feuertod!

Kaufberatung gefällig? Auf diesen Seiten präsentieren wir euch die besten von uns getesteten Spiele für Switch, aufgeschlüsselt nach ihren jeweiligen Genres!

ACTION

BAYONETTA 2 (INKL. TEIL 1)

Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo

Brachialer, klasse inszenierter Action-Hammer mit fabelhaftem Kampfsystem

The Binding of Isaac: Afterbirth+
Wertung: 9 | Hersteller: Headup Games

Full Metal Furies
Wertung: 9 | Hersteller: Cellar Door Games

Streets of Rage 4
Wertung: 9 | Hersteller: DotEmu

Astral Chain
Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

Attack on Titan 2
Wertung: 8 | Hersteller: Koei Tecmo

Blazing Chrome
Wertung: 8 | Hersteller: The Arcade Crew

Dead Cells
Wertung: 8 | Hersteller: Headup Games

Dragon Ball Xenoverse 2
Wertung: 8 | Hersteller: Bandai Namco

Fire Emblem Warriors
Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

Gonner
Wertung: 8 | Hersteller: Raw Fury

Guacamelee! 2
Wertung: 8 | Hersteller: Drinkbox Studios

Hotline Miami Collection
Wertung: 8 | Hersteller: Devolver Digital

Hyrule Warriors Definitive Edition
Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

Lego Marvel Super Heroes 2
Wertung: 8 | Hersteller: Warner Bros. Interactive

My Friend Pedro
Wertung: 8 | Hersteller: Devolver Digital

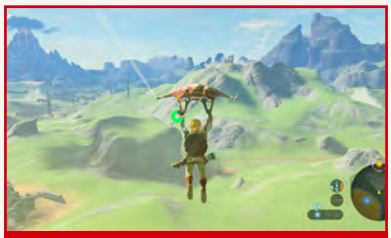
Outlast 2
Wertung: 8 | Hersteller: Red Barrels Games

Pac-Man Championship Edition 2 Plus
Wertung: 8 | Hersteller: Bandai Namco

Rogue Legacy
Wertung: 8 | Hersteller: Cellar Door Games

Sine Mora EX
Wertung: 8 | Hersteller: THQ Nordic

ACTION-ADVENTURE



THE LEGEND OF ZELDA: BREATH OF THE WILD

Wertung: 10 | Hersteller: Nintendo

Ein echtes Meisterwerk und ein moderner Klassiker, der spielerische Freiheit und Kreativität großschreibt

Hollow Knight
Wertung: 9 | Hersteller: Team Cherry

Hyper Light Drifter
Wertung: 9 | Hersteller: Abylight

Iconoclast
Wertung: 9 | Hersteller: Bifrost Entertainment

Luigi's Mansion 3
Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo

The Legend of Zelda: Link's Awakening
Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo

Okami HD
Wertung: 9 | Hersteller: Capcom

Axiom Verge
Wertung: 8 | Hersteller: Thomas Happ Games

Broforce
Wertung: 8 | Hersteller: Devolver Digital

Cadence of Hyrule
Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

Cave Story +
Wertung: 8 | Hersteller: Nicalis/Headup Games

L.A. Noire
Wertung: 8 | Hersteller: Rockstar

Lego City Undercover
Wertung: 8 | Hersteller: Warner Bros. Interactive

Lego DC Super-Villains
Wertung: 8 | Hersteller: Warner Bros. Interactive

Lego Die Unglaublichen
Wertung: 8 | Hersteller: Warner Bros. Interactive

Monster Boy und das verfluchte Königreich
Wertung: 8 | Hersteller: FDG Entertainment

Moonlighter
Wertung: 8 | Hersteller: Headup Games

Resident Evil 2 Revelations
Wertung: 8 | Hersteller: Capcom

Severed
Wertung: 8 | Hersteller: Drinkbox Studios

Steamworld Dig 2
Wertung: 8 | Hersteller: Rising Star Games

JUMP & RUN

SUPER MARIO ODYSSEY

Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo

Den Ehrenplatz der Liste verdient niemand anderes als das Urgestein des Hüpfspielgenres: Mario!

Celeste
Wertung: 9 | Hersteller: Matt Makes Games Inc.

Donkey Kong Country: Tropical Freeze
Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo

New Super Mario Bros. Deluxe
Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo

Rayman Legends: Definitive Edition
Wertung: 9 | Hersteller: Ubisoft

Shantae: Half-Genie Hero
Wertung: 9 | Hersteller: Wayforward

Shovel Knight: Treasure Trove
Wertung: 9 | Hersteller: Yacht Club games

Super Mario Maker 2
Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo

Super Meat Boy
Wertung: 9 | Hersteller: Blitworks

Crash Bandicoot N. Sane Trilogy
Wertung: 8 | Hersteller: Activision

Fox n Forests
Wertung: 8 | Hersteller: Bonus Level Entertainment

Kirby Star Allies
Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

Light Fall
Wertung: 8 | Hersteller: Bishop Games

Mega Man 11
Wertung: 8 | Hersteller: Capcom

Mega Man X Legacy Collection
Wertung: 8 | Hersteller: Capcom

New Super Lucky's Tale
Wertung: 8 | Hersteller: PQube

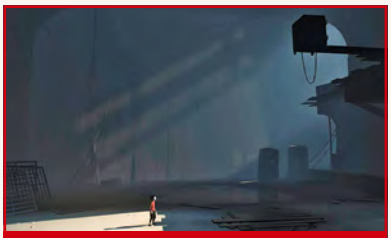
Spyro Reignited Trilogy
Wertung: 8 | Hersteller: Activision

The End is Nigh
Wertung: 8 | Hersteller: Nicalis

Trine 4: The Nightmare Prince
Wertung: 8 | Hersteller: Modus Games

Yooka-Laylee und das unerreichbare Versteck
Wertung: 8 | Hersteller: Team 17

ADVENTURE



INSIDE

Wertung: 9 | Hersteller: Playdead

Dieses zeitlose Indie-Kunstwerk sollte man auf jeden Fall gespielt haben. Nach wie vor ein Geheimtipp!

Brothers: A Tale of Two Sons
Wertung: 9 | Hersteller: 505 Games

Forgotton Anne
Wertung: 9 | Hersteller: Square Enix

The Lion's Song
Wertung: 9 | Hersteller: Mi'pu'mi Games

The Walking Dead: The Final Season
Wertung: 9 | Hersteller: Skybound Entertainment

Yoku's Island Express
Wertung: 9 | Hersteller: Team 17

Batman: The Telltale Series – Staffel 1
Wertung: 8 | Hersteller: Telltale Games

Flipping Death
Wertung: 8 | Hersteller: Zoink

Gris
Wertung: 8 | Hersteller: Devolver Digital

Layton's Mystery Journey: Katrielle & die V.d.M.
Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

Minecraft
Wertung: 8 | Hersteller: Mojang

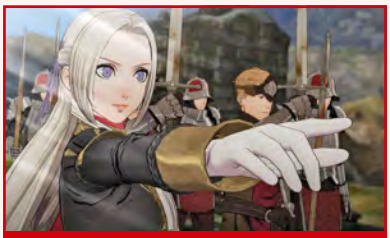
Phoenix Wright: Ace Attorney Trilogy
Wertung: 8 | Hersteller: Capcom

State of Mind
Wertung: 8 | Hersteller: Daedelic Entertainment

Untitled Goose Game
Wertung: 8 | Hersteller: Panic

Valiant Hearts: The Great War
Wertung: 8 | Hersteller: Ubisoft

STRATEGIE



FIRE EMBLEM: THREE HOUSES

Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo

Umfangreich, komplex und durchweg liebevoll gestaltet – Fire Emblem ist ein tolles Strategieerlebnis!

Into the Breach
Wertung: 9 | Hersteller: Subset Games

Mario + Rabbids Kingdom Battle
Wertung: 9 | Hersteller: Ubisoft

Sid Meier's Civilization 5
Wertung: 9 | Hersteller: 2K Games

World of Goo
Wertung: 9 | Hersteller: Tomorrow Corporation

Disgaea 1 Complete
Wertung: 8 | Hersteller: NIS America

Disgaea 5 Complete
Wertung: 8 | Hersteller: NIS America

Ironcast
Wertung: 8 | Hersteller: Ripstone

Kingdom Two Crowns
Wertung: 8 | Hersteller: Raw Fury

Slay the Spire
Wertung: 8 | Hersteller: Humble Bundle

Steamworld Heist: Ultimate Edition
Wertung: 8 | Hersteller: Image & Form

The Banner Saga 3
Wertung: 8 | Hersteller: Versus Evil

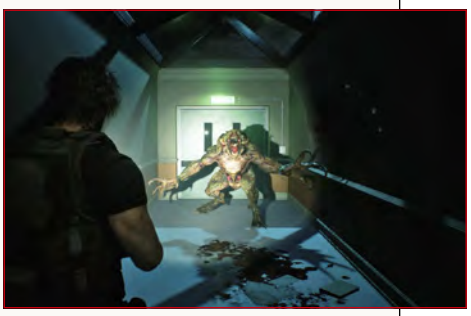
The Witcher Tales: Thronebreaker
Wertung: 8 | Hersteller: CD Projekt

Wargroove
Wertung: 8 | Hersteller: Chucklefish

World Conqueror X
Wertung: 8 | Hersteller: Circle Entertainment

Das Adventure Valiant Hearts erzählt herzzereißende Geschichten aus der Zeit des Ersten Weltkriegs.

MY TWO COINS



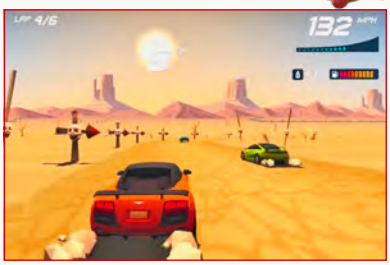
Am besten sind die Viren, die man mit seinen Freunden teilt. Also … nicht den Virus selbst! Aber auf jeden Fall die gemeinsame Zeit, während wir die Seuche zusammen eindämmen.

Tja. Passend zu unserer gerade grassierenden Lungenpest 2.0 hab ich jüngst ungefähr zehnmal das Remake von Resident Evil 3 durchgezockt, also damit knapp zehn Stunden gespielt, haha. Das waren echt zwei seltsame letzte Monate. Ihr wisst vielleicht, dass ich im Moment an der Hochschule fleißig Gesetzesbücher wälze und mir Paragrafen ins Hirn zu pressen versuche. An einem harmlos erscheinenden Freitag hatten wir noch zwei (überraschend unterhaltsame) Stunden Arbeitsrecht, danach gab es die Info, die Schulen würden geschlossen – und keinen halben Tag später war auch unsere Uni dicht. Ich konnte gerade noch meinen Van mit einem Spontan-Auszug aus meiner Campus-Bude vollstopfen, und zack – seitdem lerne ich im Homeoffice. Und das nur, weil ich dieses Jahr meinen Abschluss mache, meine Mitstudenten im öffentlichen Dienst in den jüngeren Semestern hat man zum Mithelfen an die Gesundheitsämter abgeordnet. Und nachdem ich knapp zwei, drei Wochen in Online-Klassenzimmern Dozenten gelauscht hatte, über das Internet bearbeitete Klausuren hochgeladen habe und mich mit meinen Kommilitonen in Chaträumen austauschen durfte (mein Nickname war: Camp-Senior), ist mir eine Sache klargeworden: So ein Pandemie-Lockdown ist im Zeitalter des Internets deutlich leichter zu verdauen, als das noch vor 30 Jahren der Fall gewesen wäre.

Myyyyy Corona

Das gilt aber nicht nur für das digitale Hochschulstudium, sondern auch für Games. Denn hier zusammen zu zocken, ist mittlerweile verdammt komfortabel. So ganz nebenbei macht der gemeinsame Controllerritt nicht nur eine Menge Spaß, man hält so auch einen guten Draht zu Freunden und Familie. Also wenigstens dann, wenn man kooperativ spielt statt im Versus-Modus ;-). Ich habe die Gelegenheit genutzt, um zum ersten Mal die Zuschau-Funktion bei Steam auszuprobieren, und einem Kumpel aus England so über die Schulter geguckt. Gleichzeitig haben wir über Telegram per Voice Chat gesprochen. Wir hatten da nicht nur eine herrlich witzige Zeit zusammen, das Ganze war auch mit nur drei, vier Mausklicks aufgebaut. Wenn ich da zurückdenke zu den Stunden, die ich in den 90ern verzweifelt damit zugebracht habe, zwischen zwei Playstations ein serielles Netzwerk aufzubauen, nur um Command & Conquer mit einem Freund zu spielen ….

TREASURE TRACKER



Kennt ihr die fantastische Top Gear-Rennspielserie vom Super Nintendo, insbesondere den unerreicht guten ersten Teil? Ja? Dann möchten wir eure Aufmerksamkeit lenken auf …

… Horizon Chase Turbo, quasi eine Rennspiel-Hommage an die großartigen Arcade-Racer der 90er-Jahre, zu denen Top Gear gehört. Horizon Chase Turbo ist der Nachfolger von Horizon Chase: World Tour – und anders als den Erstling gibt es Horizon Chase Turbo auch für Switch. Lässt sich klasse spielen, macht viel Spaß und bedarf (wenigstens auf den späteren Tracks) auch eines cleveren Turbo- und Benzin-Managements. Oh, und niemand Geringeres als der Komponist des Top-Gear-Soundtracks hat auch für Horizon Chase Turbo die Musik kreiert.

Schade, dass der Online-Multiplayer fehlt.

SPORTSPIEL

NBA 2K18

Wertung: 9 | Hersteller: 2K Games

Klasse Basketballspiel mit grandioser TV-Präsentation, die grafisch zum Besten auf der Switch zählt

Rocket League
Wertung: 9 | Hersteller: Psyonix

FIFA 19
Wertung: 8 | Hersteller: Electronic Arts

Golfstory
Wertung: 8 | Hersteller: Sidebar Games

Infinite Minigolf
Wertung: 8 | Hersteller: Zen Studios

Mario Tennis Aces
Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

Mario & Sonic b. d. O. Spielen – Tokyo 2020
Wertung: 8 | Hersteller: Sega

Ring Fit Adventure
Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

Windjammers Dotemu
Wertung: 7 | Hersteller: Warner Bros. Interactive

NBA Playgrounds
Wertung: 6 | Hersteller: Saber Interactive

ROLLENSPIEL

DIVINITY: ORIGINAL SIN 2

Wertung: 10 | Hersteller: Larian

Ein Rollenspiel, wie es besser kaum geht – mit sinnvollen Anpassungen für die Switch-Umsetzung!

Diablo 3: Eternal Collection
Wertung: 9 | Hersteller: Blizzard Entertainment

Dragon Quest 11S: Streiter des Schicksals
Wertung: 9 | Hersteller: Square Enix

Final Fantasy 12: The Zodiac Age
Wertung: 9 | Hersteller: Square Enix

Octopath Traveller
Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo

The Witcher 3: Wild Hunt – Complete Edition
Wertung: 9 | Hersteller: Bandai Namco

Trials of Mana
Wertung: 9 | Hersteller: Square Enix

Xenoblade Chronicles 2
Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo

Child of Light: Ultimate Edition
Wertung: 8 | Hersteller: Ubisoft

Collection of Mana
Wertung: 8 | Hersteller: Square Enix

Dark Souls Remastered
Wertung: 8 | Hersteller: Bandai Namco

Darkest Dungeon: Ancestral Edition
Wertung: 8 | Hersteller: Merge Games

Dragon Quest Builders 2
Wertung: 8 | Hersteller: Square Enix

Final Fantasy 10/10-2 HD Remaster
Wertung: 8 | Hersteller: Square Enix

Marvel Ultimate Alliance 3: The Black Order
Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

Pillars of Eternity: Complete Edition
Wertung: 8 | Hersteller: Versus Evil

Pokémon Schwert & Schild
Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

Salt & Sanctuary
Wertung: 8 | Hersteller: Sky Studios

South Park: Die rektakuläre Zerreißprobe
Wertung: 8 | Hersteller: Ubisoft

Steamworld Quest: Hand of Gilgamech
Wertung: 8 | Hersteller: Image & Form

The Elder Scrolls 5: Skyrim
Wertung: 8 | Hersteller: Bethesda

Undertale
Wertung: 8 | Hersteller: Toby Fox

GESCHICKLICHKEIT

BABA IS YOU

Wertung: 9 | Hersteller: Hempuli

Herausforderndes Puzzleabenteuer, das richtig viel aus seiner cleveren Spielidee herausholt

Thumper
Wertung: 9 | Hersteller: Drool

1-2 Switch
Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

Captain Toad: Treasure Tracker
Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

Crypt of the Necrodancer
Wertung: 8 | Hersteller: Brace Yourself Games

Death Squared
Wertung: 8 | Hersteller: SMG Studio

Dr. Kawashimas Gehirn-Jogging für Switch
Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

Freedom Planet
Wertung: 8 | Hersteller: Marvelous Europe

Just Dance 2017
Wertung: 8 | Hersteller: Ubisoft

Katamari Damacy Reroll
Wertung: 8 | Hersteller: Bandai Namco

Overcooked 2
Wertung: 8 | Hersteller: Team 17

Picross S2
Wertung: 8 | Hersteller: Jupiter Corporation

Puyo Puyo Tetris
Wertung: 8 | Hersteller: Sega

Scribblenauts Showdown
Wertung: 8 | Hersteller: Warner Bros. Interactive

Semblance
Wertung: 8 | Hersteller: Nyamakop

Snipperclips Plus
Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

Sonic Mania
Wertung: 8 | Hersteller: Sega

Super Mario Party
Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

Sushi Striker: The Way of Sushido
Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

Tetris 99
Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

Tied Together 2
Wertung: 8 | Hersteller: Headup Games

Typoman
Wertung: 8 | Hersteller: Wales Interactive

SIMULATION

ANIMAL CROSSING: NEW HORIZONS

Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo

Diese niedliche Lebenssimulation wird euch Tage, Wochen, Monate ein Lächeln aufs Gesicht zaubern.

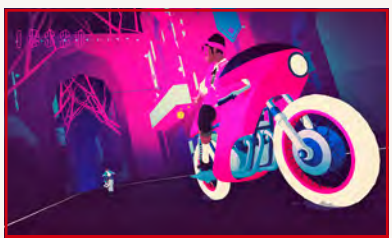
Stardew Valley
Wertung: 9 | Hersteller: Chucklefish

Doraemon Story of Seasons
Wertung: 8 | Hersteller: Bandai Namco

Bridge Constructor Portal
Wertung: 8 | Hersteller: Headup Games

Football Manager 2019 Touch
Wertung: 8 | Hersteller: Sega

MUSIKSPIEL



SAYONARA WILD HEARTS

Wertung: 9 | Hersteller: Annapurna Games

Ein außergewöhnliches Musikspiel mit ganz viel Charme, Stil und tollem Gameplay

Floor Kids
Wertung: 8 | Hersteller: Merj Media

Deemo
Wertung: 8 | Hersteller: Flyhigh Works

SHOOTER

SPLATOON 2

Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo

Splatoon 2 ist ein wahnsinnig spaßiger, farbenfroher Team-Shooter für alle Alterklassen.

Metro: Redux
Wertung: 9 | Hersteller: Koch Media

Doom
Wertung: 8 | Hersteller: Bethesda

Overwatch: Legendary Edition
Wertung: 8 | Hersteller: Activision Blizzard

BEAT 'EM UP

SUPER SMASH BROS. ULTIMATE

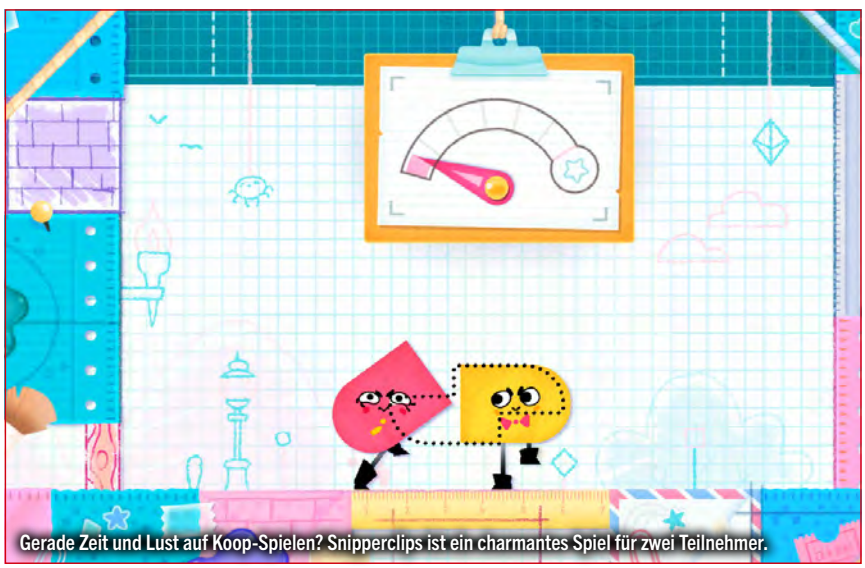
Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo

Nintendo geht in die Vollen und liefert einen Titel ab, den man noch in Jahren spielen wird.

Arms
Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

Dragon Ball Fighter Z
Wertung: 8 | Hersteller: Bandai Namco

Pokémon Tekken DX
Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo



Gerade Zeit und Lust auf Koop-Spielen? Snipperclips ist ein charmantes Spiel für zwei Teilnehmer.

RETRORÄTSELN

Laaaaaaars! Aus Hamburg! Schon wieder hast du als Einziger die richtige Antwort gegeben: Dark Castle war gesucht. Erneut wurde unser wohlverdienter Triumph vereitelt!

Auf die Gefahr hin, dass ihr das einfach googelt, hier ein Exot: Bei dem Titel handelt es sich um ein SNES-Spiel … und nicht um ein SNES-Spiel. Solltet ihr das gute Stück auf einem Flohmarkt entdecken und in die Hand nehmen, wisst ihr, was gemeint ist. Den Publisher gibt's heute noch. Den Chefprogrammierer übrigens auch, ihr erkennt ihn an seiner … einzigartigen Brille.

Ihr kennt unser Spiel und wollt mitmachen? Dann schickt eine E-Mail mit eurer Antwort an: redaktion.benj@min-kegel.de. Einsender erklären sich einverstanden, dass ihr Name in der N-ZONE abgedruckt wird.

RENNSPIEL

MARIO KART 8 DELUXE

Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo

Exzellenter Fun-Racer, der online und lokal für eine Mordsgaudi im Mehrspielermodus sorgt

Asphalt 9 Legends
Wertung: 8 | Hersteller: Gameloft

Crash Team Racing: Nitro-Fueled
Wertung: 8 | Hersteller: Activision

Fast RMX
Wertung: 8 | Hersteller: Shin'en

Gear Club Unlimited 2
Wertung: 8 | Hersteller: Microids

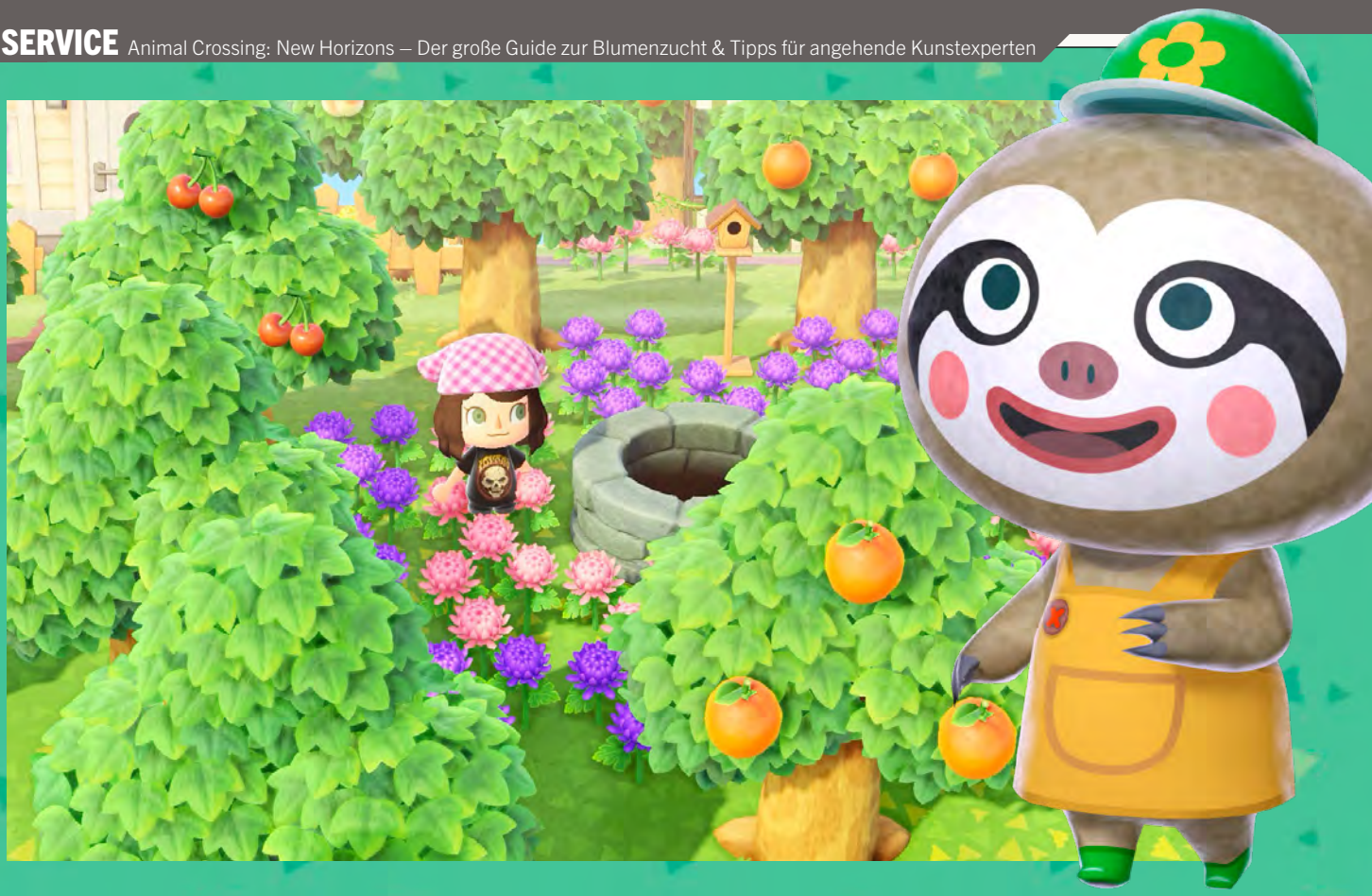
Riptide GP Renegade
Wertung: 8 | Hersteller: Vector Unit

Beach Buggy Racing
Wertung: 7 | Hersteller: Vector Unit

Cars 3: Driven to Win
Wertung: 7 | Hersteller: Headup Games

Grip
Wertung: 7 | Hersteller: Eurovideo

Team Sonic Racing
Wertung: 7 | Hersteller: Sega



ANIMAL CROSSING: NEW HORIZONS
DER GROSSE GUIDE ZUR BLUMENZUCHT & TIPPS FÜR ANGEHENDE KUNSTEXPERTEN

Das Update anlässlich des Tags der Natur hat Büsche und Kunstwerke ins Spiel gebracht – alles dazu lest ihr auf diesen vier prall gefüllten Seiten! Und bunt geht es auch weiter, denn mit unserer Anleitung erhaltet und züchtet ihr alle Blumensorten und -farben im Spiel.

Von: Katharina Pache

Da ist was im Busch

Dank des Updates zum Tag der Natur wird eure Insel noch grüner: Faultier Gerd besucht euch nun gelegentlich auf dem Marktplatz eurer Siedlung und verkauft Büsche sowie seltene Blumensamen.

Bei seinem ersten Besuch hat Gerd vier verschiedene Arten Büsche im Gepäck, bei den folgenden Stippvisiten drei – mindestens eine davon hat aktuell Saison, steht also in diesem Monat in Blüte, sobald sie ausgewachsen ist. Insgesamt gibt es (bislang) elf Buscharten im Spiel, die zwar zu unterschiedlichen Jahreszeiten blühen, aber ansonsten alle den gleichen einfachen Regeln folgen.

Büsche pflanzt ihr wie Blumen unter euch, ihr müsst die Setzlinge aber nicht wässern. Sind die Büsche nach drei Tagen ausgewachsen, könnt ihr nicht mehr durch sie hindurchlaufen, sie lassen sich also wie Zäune zum Abgrenzen von Arealen nutzen. Mit dem Spaten versetzt ihr sie in allen Wachstumsstadien. Die Blüten der Büsche lassen sich nicht pflücken, bislang dienen Azalee, Stechpalme und Co. also rein der Dekoration (und bei Regen als Heimat für Schnecken). Anders als Blumen lassen sich Büsche nicht miteinander kreuzen; um weitere Exemplare anzusäen, benötigt ihr demnach weitere Setzlinge. Die elf Buscharten decken mit ihren Blütezeiten beinahe das ganze Jahr ab, nur der Januar bleibt bislang grau. ■

Februar bis März:
Rot-Kamelienbusch,
Pink-Kamelienbusch
April bis Mai:
Heckenazalee, Gartenazalee
Juni bis Juli:
Abendhortensie, Seehortensie
Juli bis September:
Bluthibiskus, Sommerhibiskus
September bis Oktober:
Gelb-Duftblütenbusch,
Honig-Duftblütenbusch
November bis Dezember:
Stechpalme

Alles über Blumen – die Grundlagen

In Animal Crossing gibt es zu diesem Zeitpunkt neun Blumenarten. Eine davon, das Maiglöckchen, bleibt bei der Zucht jedoch außen vor. Das Gewächs sprießt erst aus der Erde, wenn eure Insel eine Fünf-Sterne-Wertung hat. Außerdem gibt es das Maiglöckchen nur in Weiß, ihr könnt also keine Hybriden züchten.

Die restlichen Blumenarten weisen unterschiedliche Farbschläge auf. Im Spiel gibt es bislang Rosen, Tulpen, Lilien, Hyazinthen, Cosmeen, Veilchen, Chrysanthemen und Anemonen. In den ersten Tagen auf eurer Insel könnt ihr an drei der acht Sorten kommen. Eine Gattung wächst wild im Norden eures Eilandes, ihr benötigt also eine Leiter, um sie zu pflücken oder auszugraben und umzusetzen. Zwei andere Sorten verkaufen Nepp und Schlepp. Welche das sind, wird zufällig zu Spielbeginn festgelegt, genau wie eure heimische Obstsorte.

Allerdings bekommt ihr im Verlaufe der Zeit auch Zugriff auf die restlichen Arten. So hat Gerd bei seinem Besuch stets zwei Sorten im Angebot, die es in eurem Laden nicht gibt. Außerdem nehmen Nepp und Schlepp eine weitere Blumenart in ihr Sortiment auf, sobald ihr Geschäft ausgebaut wurde. Ob beim Einkauf gerade die Gattung dabei ist, die euch bislang noch fehlt, ist aber reine Glückssache. Wie bei den Möbeln wechselt das Angebot in regelmäßigen Abständen, schaut also am besten täglich im Laden vorbei.

Schneller kommt ihr an Blumensorten, wenn ihr Freunde oder andere Spieler besucht – dazu benötigt ihr jedoch das kostenpflichtige Online-Abo Nintendo Switch Online. Bei euren besten Freunden könnt ihr die gewünschten Pflanzen sogar gleich mit der Schaufel ausgraben (wenn sie es euch gestatten). Bei unbekannten Gastgebern oder normalen Freunden besucht ihr deren jeweiligen Laden, um dort Samen zu kaufen, die ihr noch nicht habt. Jedoch wisst ihr vorher meist nicht, ob das Gesuchte erhältlich ist oder ob der Laden überhaupt noch offen hat.

Alle Blumensamen kauft ihr in den drei Grundfarben Weiß, Rot und Gelb (bei der Anemone Orange statt Gelb). Aus diesen könnt ihr weitere Varianten züchten, indem ihr die Blütenfarben miteinander kreuzt. Dazu pflanzt ihr am besten ein kreuzförmiges Muster. Paart ihr dabei zwei Farben, stellt eine in die Mitte und die anderen außen herum. Ihr könnt aber auch einzelne Gewächse vermehren (die lasst ihr einfach an Ort und Stelle stehen und gießt sie) oder auch nur zwei Blumen miteinander kreuzen.

Damit sich eure Blumen kreuzen, müsst ihr drei Voraussetzungen erfüllen. Erstens müssen sich zwei Pflanzen der gleichen Art berühren, diagonal, vertikal oder horizontal. Zweitens muss sich neben den Blumen mindestens ein freies Feld befinden, auf dem der Sprössling wachsen kann. Drittens müssen die Blumen bewässert worden sein. Ob vom Regen, eurer Gießkanne oder der eines Nachbarn oder Freundes, ist dabei egal. Ob die Pflanze Wasser bekommen hat, erkennt ihr am Funkeln!

Beachtet, dass nach einem Regenschauer alle Pflanzen als gegossen gelten. Dann können sich also auch die Gewächse vermehren, die ihr nicht kreuzen wolltet, solange neben ihnen mindestens ein Feld für den Nachkommen frei ist. Wollt ihr nur ausgewählte Blumen fortpflanzen, dann errichtet Zäune als Abgrenzung um Felder oder versetzt die Pflanzen an den Strand, dort treiben sie nicht aus.

Anders als in New Leaf existiert in New Horizons kein Dünger, der das Wachstum beschleunigt und für mehr Sprösslinge sorgt. Allerdings scheint es keine Obergrenze für neu entstehende Keimlinge zu geben.

Wie ihr an die einzelnen Farbschläge aller Arten kommt, seht ihr auf unserem Kreuzungsschaubild. Dabei gibt es ein paar Details zu beachten. Im Hintergrund nämlich läuft bei der Züchtung ein komplexes Genetikprogramm ab, inklusive dominanten und rezessiven Eigenschaften und unterschiedlichen Wahrscheinlichkeiten. Nur, weil zwei Pflanzen gleich aussehen, müssen sie nicht die gleichen Gene haben. Das macht das Züchten einer blauen Rose auch so schwierig – mehr dazu im Kasten. Eine zweite Besonderheit ist die goldene Rose. Die entsteht nur, wenn ihr zwei schwarze Rosen mit der goldenen Gießkanne bewässert. Nur Blumen, die ihr aus Samen aufzieht, haben stets die gleichen Erbeigenschaften. Die Genzusammensetzung der Pflanzen, die schon auf eurer Insel wachsen, die ihr bei Freunden ausgrabt oder die ihr auf Meilenticket-Eilanden findet, sind unbekannt. Wenn also bei euren Kreuzungsversuchen nicht das gewünschte Ergebnis herauskommen mag, mischt die Blumen gleicher Farbe einmal durch oder ersetzt sie. Allerdings dauert es oft auch mit der passenden Elterngeneration eine Weile, bis ihr Glück habt und ein seltener Hybrid entsteht. Ein Beispiel: Die Wahrscheinlichkeit, dass aus der Kreuzung zweier orangefarbener Tulpen eine lila Tulpe entsteht, liegt im besten Fall bei etwas mehr als sechs Prozent. Bevor ihr einen lila Tulpenspross aufzieht, werdet ihr wohl ziemlich sicher erst einmal eine Menge orangener Keimlinge zu Gesicht bekommen.

Eine schnellere Art, an Hybriden zu kommen, bieten unter Umständen die Meileninseln. Mit einer sehr geringen Wahrscheinlichkeit landet ihr auf einer Insel, auf der wild Hybridfarben wachsen. Allerdings nur von der Blumenart, die bei euch von Anfang an im Norden eurer Heimatinsel zu finden ist. Außerdem sind diese Inseln sehr selten und ihr könnt sie pro Tag nur einmal besuchen. Nehmt also immer eine Schaufel mit und lasst Platz im Inventar, falls ihr das Glück habt, eine der beiden Hybrid-Insel-Variationen beim Verreisen mit Meilenticket zu erwischen.

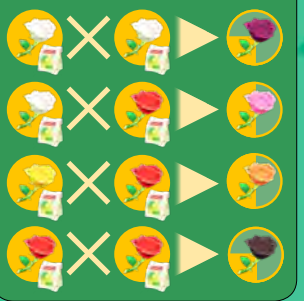
Wollt ihr verschiedenfarbige Blumen kreuzen, sät ihr sie in diesem Muster an. Wollt ihr nur eine Pflanze vermehren, setzt sie einzeln (gießen nicht vergessen).

Am Strand wachsen eure Blümchen nicht weiter und sie treiben auch nicht aus. Stellt hier also die Gewächse ab, die sich nicht vermehren sollen.

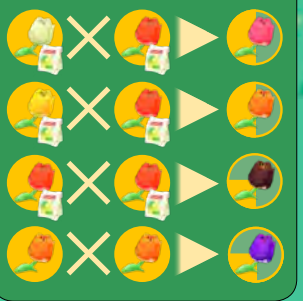
Alle Blumenfarben und wie ihr sie züchtet

Hier findet ihr alle Hybridformen der acht Blumensorten und seht, wie ihr sie durch Kreuzung erhaltet. Die blaue Rose ist ein komplizierter Sonderfall und bekommt daher einen Extrakasten spendiert. Wenn ihr für die Züchtung einer bestimmten Farbe Blumen aus Samentüten verwenden solltet, haben wir dies mit dem Samenbeutel-Icon gekennzeichnet. Ist die Kennzeichnung nicht dabei, müssen die Elternpflanzen selbst durch eine Kreuzung wie angegeben entstanden sein. Sollte mit 100 Prozent Wahrscheinlichkeit bei einer Kreuzung die angebene Farbe herauskommen, dann haben wir dies mit einem gefüllten Kreis gekennzeichnet. Stehen die Chancen 50/50, ist der Kreis halb ausgefüllt. Ist nur ein Viertel des Kreises gefärbt, dann liegt die Wahrscheinlichkeit, dass ihr die angegebene Farbe erhaltet, bei 25 Prozent. Und ist der Kreis leer, beträgt die Chance nur etwa zwei bis sieben Prozent – ihr müsst also womöglich erst einige Geduld beweisen, bis ihr diesen Hybrid in euer Sortiment aufnehmen könnt. Bei einigen Farbschlägen gibt es mehrere Wege, zur Zielfarbe zu kommen. Wir geben nur die jeweils einfachste Methode an, die gleichzeitig mit der größten Wahrscheinlichkeit Ergebnisse liefert. Wundert euch also nicht, wenn bei euch Hybriden entstehen, die auf anderen Wegen erzeugt wurden.

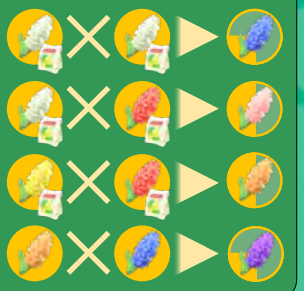
Rosen



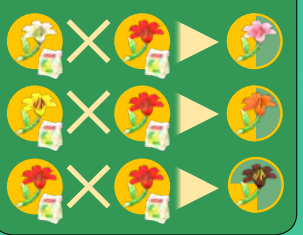
Tulpen



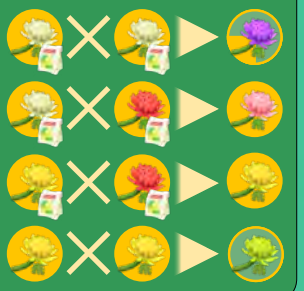
Hyazinthen



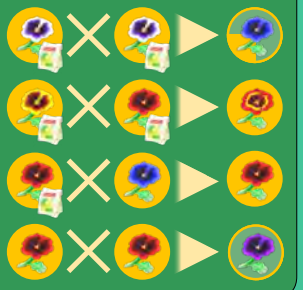
Lilien



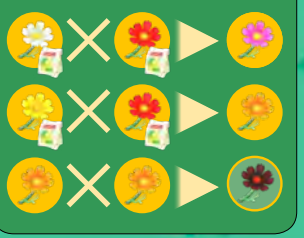
Crysanthemen



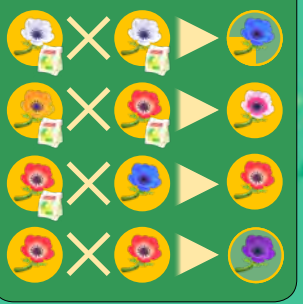
Veilchen



Cosmeen



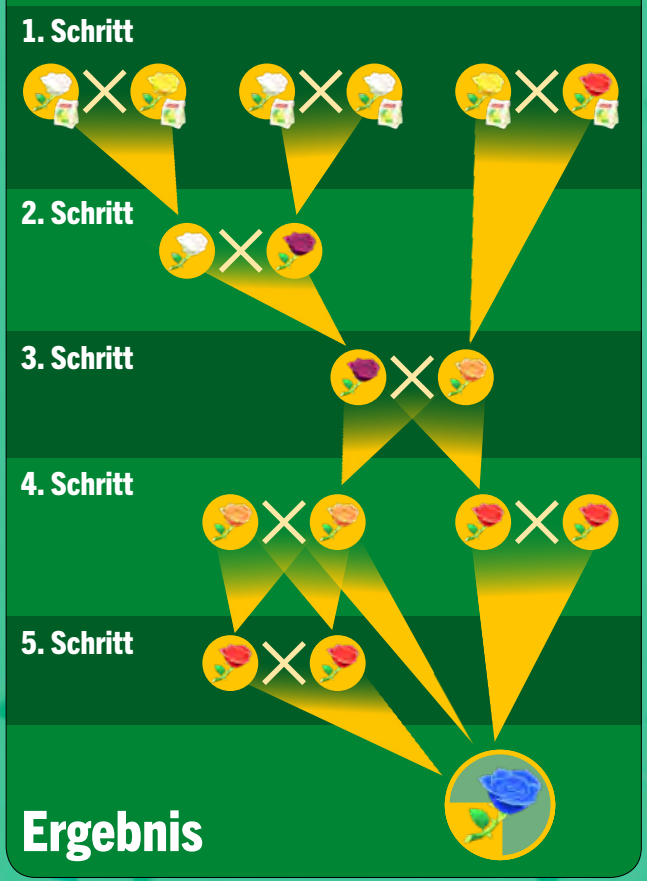
Anemonen



Blaue Rosen sicher züchten

Rosen haben die meisten Farbvarianten und bei ihrer Zucht spielen die Vererbungsregeln die größe Rolle, denn Rosen nutzen alle vier Genmarker, die ins Spiel zur Berechnung des Kreuzungsergebnisses programmiert wurden. Es existieren mehrere Wege, um an die seltenste Blumenfarbe im Spiel zu kommen, für zuverlässige Ergebnisse sorgt aber unser Weg, auch wenn ihr dabei Geduld beweisen müsst und die Übersicht nicht verlieren dürft.

Der zweite Schritt unseres Kreuzungsplans ist der aufwendigste. Wichtig: Nur eine Genvariation der lila Rose könnt ihr benutzen, um eine blaue Rose zu züchten! Ihr müsst erst durch weitere Kreuzungen herausfinden, ob eure lila Rose zuchttauglich ist. Kreuzt sie dafür mit gelben Rosen aus Samenbeuteln. Wenn dabei gelbe Rosen entstehen, ist eure lila Rose geeignet, um blaue Rosen zu züchten. Kommen weiße Rosen raus, könnt ihr die lila Rose aussortieren.



Legende

Zuchterfolgswahrscheinlichkeit 100% 50% 25% ~5%

Bei einem gelb gefüllten Kreis entsteht bei der Kreuzung in jedem Fall das angegebene Ergebnis. Je weniger vom Kreis eingefärbt ist, desto geringer die Chance, dass der angegebene Farbschlag bei einer Paarung herauskommt.

Gemälde sammeln, Fälschungen erkennen

Damit euer Museum um eine Kunstabteilung erweitert wird, müsst ihr mindestens 60 Ausstellungsstücke an Eugen gespendet haben. Der Ausbau dauert einen Tag.

Reiners Schiff könnt ihr erst betreten, wenn ihr ihm ein erstes Gemälde abgekauft habt. Anders als früher braucht ihr dafür aber kein Passwort mehr.

Der gerissene Fuchs Reiner besucht euch dank des Updates zum Tag der Natur regelmäßig mit seinem Schatzkutter. Um bei ihm einkaufen und das Museum um die Kunstabteilung erweitern zu können, müsst ihr jedoch erst einige Schritte absolvieren.

Am ersten Tag des Earth-Day-Updates besucht euch zwangsläufig Gerd, mit Reiner könnt ihr also frühestens am zweiten Tag nach dem Update rechnen. Mit Museumsleiter Eugen könnt ihr aber schon jetzt über eine neue Abteilung sprechen, vorausgesetzt, ihr habt bereits insgesamt mehr als 60 Ausstellungsstücke gestiftet (Fossilien, Fische und Insekten zusammengerechnet). Dann wird Eugen erzählen, dass er gerne einen Flügel für Kunstwerke errichten würde, und ihr eingeladen seid, geeignete Kunstwerke zu spenden. Dann müsst ihr auf Reiners Besuch warten.

Sobald der Fuchs an eurer Insel anlegt (sein Boot wird immer am kleinen, abgetrennten Strandabschnitt im Norden ankern), kündigt Melinda das in ihrer Tagesansprache an. Noch könnt ihr den Kutter aber nicht betreten. Erst müsst ihr Reiner finden und mit ihm reden – er läuft irgendwo auf der Insel herum. Zunächst wird er versuchen, euch ein völlig überteuertes Gemälde anzudrehen. Lehnt ab und er verkauft es euch zu einem deutlich besseren Preis. Dieses Stück ist immer ein Original! Ihr könnt es bei Eugen abliefern, der erfreut ankündigt, am nächsten Tag für die neue Abteilung zu renovieren. Nun heißt es zunächst: abwarten.

Sobald euer Museum erweitert wurde, besucht euch Reiner in unregelmäßigen Abständen. Ob er anlegt, erkennt ihr praktischerweise schon beim Blick auf die Karte. Nun müsst ihr ihn noch einmal treffen und ansprechen, woraufhin er euch auf seinen Kahn einlädt. Dort bietet er Kunstwerke und Möbel feil. Die Möbel sind stets teurer als bei Nepp und Schlepp. Die Kunstwerke hat er exklusiv im Angebot, allerdings sind bis zu drei der vier Stücke Fälschungen!

Ihr könnt nur ein Kunstwerk pro Tag kaufen. Deshalb solltet ihr ganz genau hinsehen, wenn ihr den schwimmenden Händler besucht. Ob ihr ein Original erstanden habt, erfahrt ihr erst am nächsten Tag, wenn es per Post bei euch eintrifft und ihr es Eugen überreichen könnt. Der erkennt sofort, was echt ist und was nicht. Fälschungen nimmt er natürlich nicht für die Ausstellung an, ihr könnt sie aber immerhin zum Dekorieren benutzen.

Wie erkennt man nun eine Fälschung? Die langweilige Antwort: Im Internet finden sich natürlich schon alle Stücke zum einfachen Nachschlagen. Wir finden aber, dass dabei Spaß und Spannung ziemlich verloren gehen. Wir geben daher (fürs Erste) ein paar Tipps, die euch die Suche nach den Unterschieden vereinfachen.

1. Schaut euch das Werk bei Reiner aus der Nahaufnahme an. Stellt euch dazu vor das Stück und redet mit Reiner.

2. Sucht nun nach einem Bild des Gemäldes im Netz (oder einem Kunstband, wenn ihr einen besitzt) – das ist schon eine erste kleine Herausforderung, da die Werke bei Reiner nicht ihre Originalnamen tragen. Hokusais Die große Welle von Kanagawa heißt im Spiel vor dem Ausstellen im Museum einfach Wellengemälde. Allerdings handelt es sich bei allen Objekten um sehr bekannte Kunstwerke, was die Suche zumindest etwas erleichtert. Stil und Inhalt geben meist einen ungefähren Anhaltspunkt, wo und wann das Werk entstanden sein könnte.

3. Vergleicht nun Original und das Kunstwerk im Spiel vor euch anhand mehrerer Gesichtspunkte. Reiners Fälschungen sind zum größten Teil kompetent. Erwartet also nicht, dass euch sofort ein Unterschied ins Auge springt. Allerdings solltet ihr auch eurem Instinkt vertrauen. Wenn ihr findet, dass etwa die Mona Lisa irgendwie komisch aussieht, ihr aber nicht benennen könnt, wieso, dann habt ihr ziemlich sicher eine Fälschung vor der Nase.

Habt ihr nicht sofort eine Differenz entdeckt, dann achtet auf fehlende Elemente. Ist ein Detail des Originals bei Reiners Version nicht aufzufinden? Hilft auch das nicht weiter, checkt ihr die Größenverhältnisse. Ist eine Figur näher dran als auf dem echten Bild? Hat sich der Bildausschnitt geändert? Auch dies sind Zeichen einer Kopie. Bringt das auch nichts, vergleicht ihr die Farben. Hier können die Unterschiede zumindest bei den Gemälden recht subtil sein, schaut also genau hin. Zu guter Letzt prüft ihr, ob in den Bildern oder an den Statuen unpassende, moderne Details versteckt sind. Zum Beispiel Armbanduhren, Ohrringe oder das Daumen-hoch-Zeichen.

So gewappnet solltet ihr beinahe alle Fälschungen von Reiner enttarnen und euer Museum nach und nach mit wertvollen Kunstwerken ausstatten können. Übrigens sind einige der Kunstobjekte im Spiel nur als Original vorhanden, es gibt schlicht keine Fälschungen von ihnen. Darunter zum Beispiel das Stück, das euch Reiner beim allerersten Treffen verkauft.

GAME BOY ADVANCE VIDEO

Für den Game Boy Advance (und seine Varianten SP und Micro) sind jede Menge tolle Spiele erschienen. Und Filme. Und Serien. Was? Ja, richtig gehört, unter dem Namen „Game Boy Advance Video Paks“ wurden von 2004 bis 2007 einige Filme und zahlreiche Serienepisoden auf GBA-Cartridges für die Wiedergabe mit dem Handheld veröffentlicht, auch in Deutschland. Schon gewusst?

Wie schaut ihr euch normalerweise einen Film oder eine Serie an? Per Netflix? Über Amazon Prime? Vielleicht auf YouTtube, Disney+ oder mit Sky? Gar, etwas altbacken, aber immer noch verbreitet, auf DVD, Blu-ray oder im klassischen linearen Fernsehen? Im Kino? Die Möglichkeiten sind heutzutage erfreulicherweise extrem vielseitig. Filme und Serien gibt es in dutzenden Formaten, auf unzähligen Wegen und zu jeder beliebigen Tageszeit. Von geringer Qualität mit DVD oder niedriger Auflösung beim Streaming mit schlechtem Internet bis hin zu 4K oder gar 8K, HDR nach verschiedenen Standards, astronomischen Bitraten und allerlei anderen technischen Features, Verbesserungen und Co. ist fast alles möglich. „Bingen“, also das pausenlose Konsumieren unzähliger Serienfolgen am Stück, ist vor allem bei besonders populären Serien der Video-on-Demand-Anbieter weit verbreitet. Serienmarathon hätte man dazu vielleicht früher gesagt.

Doch machen wir nun eine kleine Zeitreise zurück in das Jahr 2004. Netflix gab es schon. Damals musste man sich die Filme auf DVD aber noch per Post zuschicken lassen, bestellt wurden sie immerhin schon seit Anbeginn des Unternehmens in den 1990ern per Internet. Amazon gab es ebenfalls schon, der Videodienst war aber noch Jahre entfernt. Youtube existierte noch gar nicht und ging erst 2005 an den Start. Für Serien und Filme gab es zwei Möglichkeiten, die am weitesten verbreitet waren: Klassisches lineares Fernsehen über Kabelanschluss oder Satellitenschüssel sowie DVDs. Streaming übers Internet existierte seinerzeit im relevanten Maße ausschließlich im illegalen oder rechtlichen Graubereich. Die Qualität war für die damalige Zeit im Kontext der 2004 noch immer weiten Verbreitung von Röhrenfernsehern und nur sehr verein-

Neben einer Handvoll Filmen sind für den Game Boy Advance in erster Linie Video-Paks mit Serienepisoden von zahlreichen Cartoon-Serien erschienen.

Spongebob Schwammkopf, Yu-Gi-Oh! und Konsorten: Für ein älteres Publikum sind keine GBA-Video-Paks erschienen. Zielgruppe waren ganz klar Kinder.

zelt kleineren LCD- oder Plasma-Geräten durchaus okay. Von HD, 4K, 8K, HDR und Co. wussten seinerzeit allenfalls die Ingenieure etwas, die an diesen weit entfernten „Zukunftstechnologien" arbeiteten.

Um unterwegs in den Genuss von Filmen und Serien zu kommen, gab es portable DVD-Spieler mit allerlei Einschränkungen und kleinen Displays. Die Geräte waren anfällig für Erschütterungen, die Akkus hielten nicht sonderlich lange und außerdem war die Anschaffung dieses speziellen Geräts notwendig. Hasbro veröffentlichte damals eine erste Version seines portablen Wiedergabegeräts und vermarktete dieses speziell für Kinder. Auftritt: Nintendo. Das japanische Unternehmen verband die verschiedenen Ansätze und Probleme und stellte eine ganz eigene Lösung vor, mit der man hoffte, den mobilen Videomarkt zu erobern: Game Boy Advance Video. Immerhin war der GBA damals schon seit rund drei Jahren auf dem Markt und somit weit verbreitet, vor allem unter Kindern. Mit der Veröffentlichung des neuen Formats eröffnete sich also schlagartig ein riesiger globaler Markt potenzieller Käufer. Der Vorteil für die erhofften Kunden: Nicht nur wurden Videoinhalte mobil bequem konsumierbar, es musste auch kein weiteres Gerät dafür extra angeschafft werden wie beispielsweise bei portablen DVD-Playern. Doch was genau ist eigentlich Game Boy Advance Video?

Was ist GBA Video?

Bei GBA Video handelt es sich im Grunde um nichts anderes als gewöhnliche Cartridges für den Game Boy Advance. Darauf enthalten sind aber keine Spiele, sondern Filme und Serien. Um sie von den Spiele-Kassetten zu unterscheiden, sind sie in weißer Farbe gehalten statt dem bei GBA-Spielen üblichen Grau. Generell fassen GBA-Spiele zwischen 4 und 32 MB an Daten, bei den Video-Cartridges ist es mit 32 MB stets die große Variante. Eine Ausnahme bilden dabei die zwei Video-Paks mit jeweils zwei Filmen auf einer Kassette. Diese verfügen über 64 MB Speicherplatz und wurden speziell für diesen Zweck von einer Firma entwickelt, die später von Nintendo aufgekauft und ins Unternehmen integriert wurde. Das klingt im heutigen Kontext nach verdammt wenig Platz? Ist es auch. Zwar waren 32 oder 64 Megabyte im Jahr 2004 durchaus ordentlich, bei teils mehrstündigem Videomaterial herrscht aber dennoch akute Platznot. Das zeigt sich bei der Qualität der Filme und Serien auf den Video-Paks. Die Auflösung liegt bei 240 mal 160 Pixeln, das entspricht der Auflösung des Bildschirms und somit auch aller GBA-Spiele. Eine Ausnahme bilden hierbei wieder die beiden Paks mit jeweils zwei Filmen: Hier liegt die Auflösung sogar nur bei 240 mal 112 Pixeln, trotz doppelt so großem Speicherplatz. Sämtlichen erschienenen Video-Paks gemein ist neben niedriger Auflösung eine extrem starke Kompression des Videomaterials, was sich beispielsweise an mitunter sehr starken Bildartefakten bemerkbar macht. Die Farbwiedergabe ist außerdem ungenau, auch die Framerate mitunter sehr niedrig. Trotzdem muss man attestieren, dass aus der leistungsschwachen Hardware sowie dem geringen verfügbaren Speicherplatz für die damalige Zeit durchaus einiges rausgeholt wurde. Das Video-Pak mit den beiden Filmen Shrek sowie Shark Tale kommt auf eine Laufzeit von insgesamt über drei Stunden. Kompatibel sind die GBA-Video-Cartridges übrigens mit dem GBA, GBA SP, GBA Micro, DS und DS Lite. Der GBA-Player für den Gamecube wird nicht unterstützt, das wollten die Rechteinhaber der Filme und Serien so, um Raubkopien zu verhindern. Selbst auf den damals im Vergleich zu heute noch deutlich kleineren Fernsehern wäre das aber sowieso kaum ein Film- beziehungsweise Seriengenuss gewesen. Probiert man es trotzdem, erscheint lediglich ein Standbild-Hinweis, der auf die fehlende Kompatibilität der Video-Paks mit dem GBA-Player hinweist.

Um Video-Paks von normalen Spielen im Handel unterscheiden zu können, waren die Verpackungen größer als die von normalen GBA-Games.

Die Cartridges

Grundlegend wurden die Video-Cartridges bereits besprochen, jetzt geht es ins Detail. Hergestellt wurden fast alle von dem US-amerikanischen Videospiele-Publisher Majesco Entertainment aus New Jersey. Lediglich Produktion und Vertrieb der Video-Paks mit Folgen der Pokémon-Serie übernahm Nintendo selbst. Entwickelt wurden die Kassetten von einer Firma namens 4Kids Entertainment beziehungsweise dort von der Tochtersparte 4Kids Technology Inc. Die ebenfalls US-amerikanische Firma existiert heute nicht mehr, ging 2012 pleite und wurde geschlossen.

Die Video-Paks mit den Filmen und Serien sind äußerlich durch eine hellere Farbe von den normalen Spielen für den GBA leicht zu unterscheiden.

Die Verpackung der Video-Paks ist etwas größer als die von normalen GBA-Spielen, um sie schon auf den ersten Blick gut voneinander unterscheiden zu können. Vor allem Eltern sollten ihre Kinder nicht aus Versehen mit einem Film statt Spiel oder umgekehrt beschenken. Die offizielle (englische) und vollständige Bezeichnung für die Video-Kassetten für den GBA lautet „Game Boy Advance Video Paks“.

Veröffentlichung und Preise

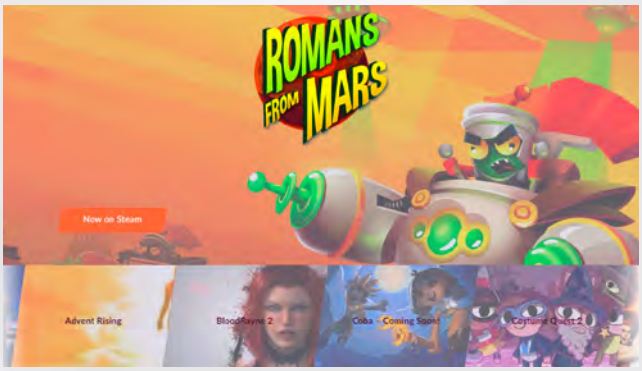
Bei der ursprünglichen Veröffentlichung im Jahr 2004 und für die längste Zeit danach lag der Preis für die meisten Video-Paks mit Serien bei rund 10 US-Dollar. Paks mit Filmen gingen für rund 20 US-Dollar über die Ladentheke, für die beiden Paks mit jeweils zwei Filmen wurden rund 30 US-Dollar fällig. Berücksichtigt man die Inflation bis Mitte April 2020, lägen die Preise heutzutage bei etwa jeweils 13, 27 und 41 US-Dollar. Im April 2007 wurde der Preis sämtlicher GBA-Video-Packs auf 9,95 US-Dollar gesenkt. Heißt, günstig waren die Video-Paks nicht gerade, selbst nach der Preisreduktion auf 9,95 US-Dollar. DVDs waren seinerzeit schon in vielen Fällen deutlich günstiger zu haben. Zumal die Qualität bei Discs eine deutlich bessere ist. Dafür wollte Nintendo mit Portabilität überzeugen und ohnehin eher Kinder ansprechen, denen Auflösung und andere Spezifikationen der Technik ziemlich egal sind, wenn sie Cartoons anschauen. Manchen Paks lagen immerhin simple Kopfhörer bei.

Veröffentlichte Paks

Insgesamt sind 36 Video-Paks für den Game Boy Advance erschienen. Aber nicht alle davon auch auf allen Märkten. In den USA wurden sämtliche Paks veröffentlicht, in Europa beispielsweise nicht das komplette Line-up. Darunter befinden sich insgesamt drei verschiedene Filme und 29 unterschiedliche Kinderserien von Disney, Cartoon Network, Nickelodeon und Co. Wirklich keine Auswahl, die ältere Semester anspricht! Insgesamt sind fünf der 36 Cartridges sogenannte „Video Movie Paks“. In dieser Form erschienen sind Shrek, Shrek 2, Shark Tale und zwei „2-Movies-in-1-Paks“ mit einmal Shrek und Shark Tale sowie einmal Shrek und Shrek 2. Bei den restlichen 31 Video-Paks befinden sich stets zwei, drei oder vier Serienfolgen auf einer Kassette, entweder von der gleichen Serie oder auch unterschiedliche Shows gemischt. Darunter befinden sich zum Beispiel Hits dieser Zeit wie Jimmy Neutron, Rugrats, Codename: Kids Next Door, Dora the Explorer, The Fairly Oddparents, Pokémon, The Proud Family, Sonic X, Spongebob Schwammkopf, Strawberry Shortcake, Super Robot Money Team Hyperforce Go!, Teenage Mutant Ninja Turtles, Yu-Gi-Oh! und noch weitere.

Emulation

Mittlerweile laufen alle Video-Paks des GBA mit Serien in gängigen Emulatoren. Das war nicht immer so, die etwas andere Hardware-Struktur der Videokassetten und das speziell dafür



Majesco Entertainment übernahm Produktion und Vertrieb der meisten Video-Paks. Noch heute veröffentlicht das Unternehmen verschiedene Spiele.

Seit den Zeiten von GBA-Video hat sich einiges geändert beim Film- und Serienkonsum. „Switch-Video" ist daher nicht mehr als ein netter Gedanke.

Netflix, Prime Video, Disney+, Youtube, Sky und so viele weitere Dienste stehen heute für Videokonsum auf Abruf zur Verfügung – unter anderem auf der Switch.

entwickelte Format musste von findigen Enthusiasten zunächst verstanden werden, um Emulatoren dafür anzupassen. Bei den Paks mit den Filmen ist es sogar so, dass bis heute kein Emulator sie wiedergeben kann. Die fünf Movie-Paks funktionieren daher bis heute nur mit Original-Hardware. Der umgekehrte Weg ist mittlerweile auch möglich. Mittels Software lassen sich beliebige Videos in ein Format wandeln, das mit GBA-Video auf den Game-Boy-Advance-Modellen sowie DS und DS Lite läuft.

Aussichten

Ist mit einer Wiederbelebung der Idee von Video-Cartridges für die Switch zu rechnen, in Form von Filmen und Serien auf Switch-Cartridges? Die Chancen stehen nahezu bei null. Die eingangs beispielhaft geschilderten Möglichkeiten sind heutzutage extrem vielseitig. In Deutschland läuft Youtube auf der Switch per App, in anderen Ländern zum Beispiel auch Netflix. Selbst Wii, Wii U und 3DS verfügen beziehungsweise verfügten über Möglichkeiten, Videoinhalte von verschiedenen Anbietern über das Internet zu streamen. Und außerdem steht die Switch bei diesem Thema ja theoretisch mitten in einem riesigen Konkurrenzkampf mit Smartphones, Tablets und Co. Nein, eine Neuauflage der Idee ist daher nahezu komplett auszuschließen. „Nie" sollte man aber bekanntermaßen niemals sagen. Sony versuchte sich mit Filmen und Serien auf UMD-Discs beispielsweise am gleichen Prinzip mit der Playstation Portable, aber auch das ist schon viele Jahre her und war nicht unbedingt der größte Erfolg des Unternehmens.

Wer stattdessen lieber mit dem Original in wohligen Retro-Erinnerungen schwelgen möchte, hat Glück. Die GBA-Video-Paks sind online relativ problemlos für wenige Euro zu finden. Nur manche besonders seltenen respektive beliebten Paks sind etwas teurer, sprengen aber vermutlich auch noch nicht den Rahmen der finanziellen Möglichkeiten der meisten Sammler. Ob das immer so bleibt, ist fraglich, schon bei Spielen für alle möglichen alten Konsolen blieben die Preise lange niedrig, explodierten dann aber innerhalb kurzer Zeit. Gut möglich, dass diese Entwicklung den GBA-Video-Paks noch bevorsteht. Wer sich ernsthaft dafür interessiert und Sammlerambitionen hegt, sollte sich also nicht allzu lange Zeit lassen.

Die Filme und Serien der Video-Paks gibt es heutzutage natürlich online auf Abruf in vielfach besserer Qualität, jederzeit und im Rahmen von Abo-Angeboten auch für weniger Geld. Als eher vielfach schmählich beachtete Kuriosität der Nintendo-Geschichte besitzen die Video-Paks für den Game Boy Advance aber auch durchaus ganz andere interessante Reize als die bloßen Filme und Serien, die sich darauf befinden.

■ Johannes Gehrling

Mit der Switch konzentriert sich Nintendo heutzutage rein auf das Gaming-Erlebnis und lässt Multimedia-Konsum außen vor. Der Erfolg gibt ihnen wohl recht.

GBA-Video war unter anderem die Reaktion auf portable Videoplayer anderer Hersteller wie zum Beispiel Hasbro. Im direkten Vergleich war der GBA leistungsfähiger und vielseitiger.

MEINUNG
Johannes Gehrling

GBA-Video ist ein spannendes und kurioses Thema der Nintendo-Handheld-Geschichte.

Das Thema Game-Boy-Advance-Video interessiert mich schon eine ganze Weile. Vor etwa rund zwei Jahren bin ich erstmals darauf gestoßen, seitdem habe ich mich viel damit befasst und nun freut es mich, diesem Interesse auch im redaktionellen Kontext einmal gründlich nachgehen zu können. Ich mag den Game Boy Advance sehr, weiß noch gut, wie sehr ich mich 2001 über den Handheld freute und dann 2003 auf das Upgrade zum Game Boy Advance SP. Auch kann ich mich noch gut erinnern, dass ich mir damals schon wünschte, es gäbe Filme und Serien oder allgemein einen Videoplayer für die Konsole … und siehe da, genau das gibt es! Damals habe ich allerdings nichts davon mitbekommen, meiner persönlichen Erfahrung nach war GBA-Video in Deutschland kaum ein Thema. Ich kann mich nicht erinnern, damals jemals so eine Packung im Laden gesehen zu haben oder jemanden zu kennen, der eine solche Video-Cartridge besaß. Sei es drum, das kann ich ja jetzt nachholen! Ich habe mir tatsächlich privat ein Video-Pak bestellt, so sehr reizt mich das Thema.

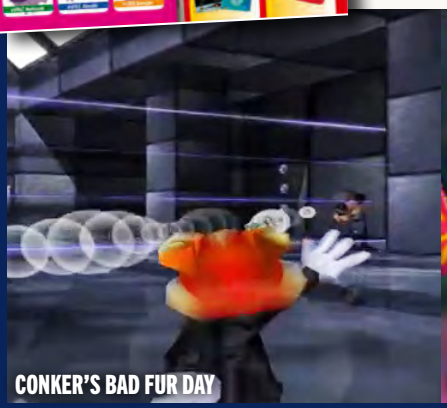
Jeden Monat werfen wir einen Blick in die Vergangenheit – genauer gesagt: in alte N-ZONE-Ausgaben, die vor fünf, zehn und zwanzig Jahren erschienen sind. Welche Spiele waren damals angesagt und was hat die Redaktion bewegt?

DIE N-ZONE-ZEITREISE

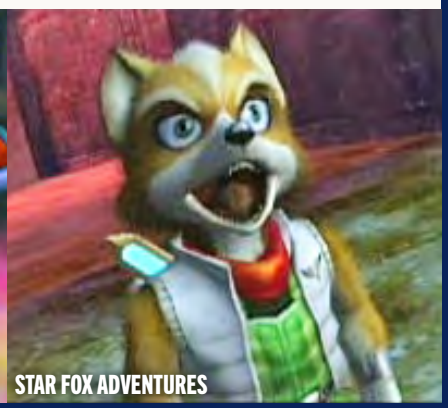
Das gab's damals vor 5, 10 und 20 Jahren in der N-ZONE zu lesen!

AUSGABE 06/2000

Um die Jahrtausendwende herum dominierten die japanischen Pixelmonster von Game Freak die Nintendo-Welt, die Gaming-Welt, ja fast schon die ganze Welt: Pokémon! Das zeigt sich auch am Cover der Ausgabe 06/2000: Pokémon, so weit das Auge reicht. Ein Quiz mit zahlreichen Preisen, Pokémon-Sammelkarten, Team Rocket, ein Doppelposter mit Pokémon-Motiv … all das befand sich vor 20 Jahren in der N-ZONE, unter anderem in einer eigenen Rubrik mit dem Namen „Pokémon-Zone" auf acht Seiten. Doch das war natürlich nicht alles, denn in der damaligen Ausgabe behandelte die Redaktion auch die E3 2000, die fand seinerzeit vom 11. bis 13. Mai statt. In der Vorschau berichtete die N-ZONE daher neben der Messe unter anderem von Dinosaur Planet (später als Star Fox Adventure für den Gamecube erschienen), Eternal Darkness, Banjo-Tooie und Conker's Bad Fur Day. Weitere vielversprechende Titel der Vorschausektion waren Mario Tennis 64, Indiana Jones und der Turm von Babel, The World is not enough sowie Resident Evil Zero. Im Testbereich tummelte sich vor 20 Jahren eine ganze Ansammlung von Hits. The Legend of Zelda: Majora's Mask (96), Pokémon Gelbe Edition (92) und Perfect Dark (96) erzielten fantastische Wertungen, Kirby 64 (80) kam auch gut weg, Cybertiger (69) eher mittelmäßig. Des Weiteren bot die N-ZONE 06/2000 noch einiges mehr, zum Beispiel spannende Leserbriefe, nützliche Cheats und Codes, den zweiten Teil der Komplettlösung zu Winback, eine weitere Komplettlösung zu Pokémon Gelbe Edition, Kleinanzeigen (old-school!) und Lesertipps.


CONKER'S BAD FUR DAY

BANJO-TOOIE

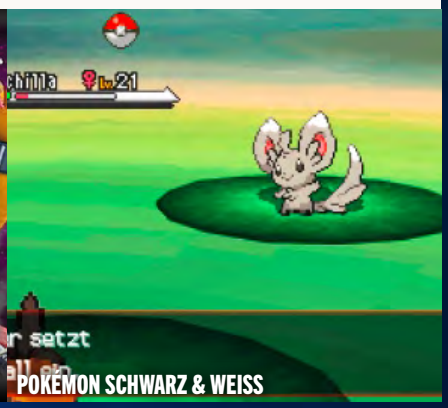

STAR FOX ADVENTURES

AUSGABE 06/2010

Vor zehn Jahren stand bei der N-ZONE Super Mario Galaxy 2 im Fokus. „Deutschlands erster Test!“ prangte auf der Titelseite, nebst der Wertung von 96. Doch die Testsektion hatte vor zehn Jahren noch mehr tolle Spiele in petto, unter anderem No More Heroes 2: Desperate Struggle (85), Prince of Persia: Die vergessene Zeit (82) und FIFA Fußball-Weltmeisterschaft Südafrika 2010 (87). Es gab zwar noch weitere Tests, diese hier aufzuzählen sparen wir uns aber, denn typisch für diese Zeit handelte es sich dabei um ganz viele mittelmäßige Titel, die heute nicht mehr der Rede wert sind und die daher kaum noch einer kennt. Spannender waren da schon die Games im Vorschaubereich, zum Beispiel Pokémon Schwarz & Weiß, Dragon Quest 9: Hüter des Himmels sowie Jam with the Band für den DS! Für die Wii wurden unter anderem Conduit 2, Enclave: Shadows of Twilight, Gormiti: Die Herrscher der Natur!, Games Island und Der Schattenläufer und die Rätsel des Dunklen Turms einer ersten Betrachtung unterzogen. Die N-ZONE feierte 2010 außerdem ihr dreizehnjähriges Bestehen unter dem Titel „Ein Grund zum Feiern!“ und stellte zahlreiche rein digitale Titel aus verschiedenen Wii- sowie DS-Kanälen vor. Auch Community-Inhalte waren in der Ausgabe vertreten, als Leserbriefe, aber auch von Forum und Website. In der Retro-Sektion widmete sich die Redaktion allerlei verschiedenen alten Spielen und Themen, Tipps & Tricks gab es zu gleich mehreren Spielen, besonders ausführlich zum Beispiel zu Pokémon HeartGold und SoulSilver für den DS.

POKÉMON HEARTGOLD & SOULSILVER

SUPER MARIO GALAXY 2


POKÉMON SCHWARZ & WEISS

AUSGABE 06/2015

Die N-ZONE-Ausgabe vor fünf Jahren lockte mit einem knuffigen Yoshi aus Wolle auf dem Cover interessierte Leserinnen und Leser am Kiosk an: Yoshi's Woolly World erschien damals für die Wii U, in einer großen Vorschau stellte die Redaktion das Game vor. Ebenfalls in der Preview-Sektion behandelte man 2015 in der Mai-Ausgabe Shin Megami Tensei x Fire Emblem, Guitar Hero Live sowie Project Zero 5 für die Wii U und Fire Emblem sowie Animal Crossing: Happy Home Designer für den 3DS. Der Handheld, damals bereits seit über vier Jahren auf dem Markt, stand zu der Zeit in der Blüte seines Lebens. Bei den Tests glänzten vor allem Puzzle & Dragons Z/Super Mario Bros. Edition (87) für 3DS, die DLCs zu Mario Kart 8 (90) und Super Smash Bros. (85) für Wii U sowie für die Virtual Console der Heimkonsole Super Mario 64 (10) und Donkey Kong 64 (8). Ebenfalls gut kamen bei den Testern Code Name: S.T.E.A.M. für Wii U und Boxboy! für 3DS an. Pokémon Rumble World (54) konnte nicht wirklich überzeugen. Mit der Ausgabe 06/2015 endete die Berichterstattung zur Wii, zu diesem Anlass verabschiedete sich die N-ZONE über neun Jahre nach Release der Wii unter dem Titel „Auf Wiidersehen“ in einer großen Reportage von Nintendos bis dahin meisterverkaufter Konsole auf zehn Seiten. Und als wäre das alles noch nicht genug, freuten sich Leserinnen und Leser auch noch über Retro-Beiträge zu Battletoads und Earthbound, das Spielerforum, die N-ZONE-Superliga, jede Menge spannende Leserbriefe sowie das Thema des Monats: Was ist bloß mit Konami los?

YOSHI'S WOOLLY WORLD

SUPER MARIO 64

ANIMAL CROSSING: HAPPY HOME DESIGNER

Auf Du und Du mit der N-ZONE-Community: Auf diesen Seiten zeigen wir besonders kreative Einsendungen, stellen Nintendo-Clans vor und präsentieren spannende Gewinnspiele.

KOLUMNE

JEDER GAMER FÜR SICH?

Wenn alle zu Hause bleiben, hat das gewünschte, aber auch unerwünschte Folgen. Was passiert mit dem Gemeinschaftsgefühl der Gaming-Community in der Krisenzeit?

Während ich diese Zeilen schreibe, befinden wir uns weiterhin und auf unbestimmte Zeit in der Phase des deutschlandweiten Kontaktverbots, bei uns in Bayern sogar noch mal etwas schärfer als Ausgangsbeschränkung gefasst. Wenn ihr dieses Heft lest, haben wir diese „harte Phase" hoffentlich schon hinter uns. Dennoch: Ich gehe zum jetzigen Zeitpunkt davon aus, dass wir im gesamten Jahr 2020 keinerlei Massenveranstaltungen mehr sehen werden und auch 2021 wohl frühestens erst im Sommer, wenn voraussichtlich ein Impfstoff gegen Covid-19 verfügbar ist. Heißt für uns Gamer: Keine E3, keine Gamescom und auch sonst keine Messen, Events, Release-Partys, Presseveranstaltungen und sonstiges. Noch ist in vielerlei Hinsicht überhaupt nicht absehbar, welche Folgen das alles haben wird. Gedanken mache ich mir derzeit (unter anderem) speziell zum Fehlen dieser Veranstaltungen für die Gaming-Welt.

Die Gemeinschaft fehlt – oder?
Man muss nicht jedes Event (ob privat oder beruflich) mitmachen, das galt schon vor der Krise, denn Messen und Co. haben einen Einfluss auch weit über die tatsächliche Besucherschaft hinaus. Es gibt Ankündigungen, Enthüllungen, Neuigkeiten, Pressearbeit, Öffentlichkeitsarbeit und so weiter. Dem kann man sich kaum vollständig entziehen. Nun aber finden ganz viele Veranstaltungen gar nicht erst statt. Das Bauchgefühl mag im ersten Moment etwas anderes sagen, aber: Das bleibt nicht ohne Folgen, auch für die Gaming-Community. Spielerinnen und Spieler auf der ganzen Welt bilden eine Gemeinschaft, das kommt ganz besonders bei gemeinsamen Treffen zum Vorschein. Online lässt sich sicher vieles ersetzen, aber eben nicht alles. Wie seht ihr das? Schreibt mir dazu gerne an johannes.gehrling@computec.de eine Mail mit euren Ansichten.

Euer Johannes

KATHAS KOMIC-WETTBEWERB

Nicht erst seit Super Mario Maker wissen wir: Es macht Spaß, kreativ zu werden! Und Gewinne gibt es auch noch!

Liebe Künstler, ihr habt mich mal wieder umgehauen! So viele tolle Kreationen, vielen Dank an euch! Herzlichen Glückwunsch an den Gewinner Marcel mit seinem Charakter Romeo – es war mal wieder sehr knifflig, einen Gewinner zu küren! Das neue Thema ist intergalaktisch: Zum Anlass der Veröffentlichung des Spiels Deliver us the Moon auf Switch in diesem Sommer ehrte uns die zuständige PR-Agentur Marchsreiter, indem sie einen Stern „N-ZONE" benennen ließ. Unglaublich, aber wahr! Und von euch möchte ich nun wissen: Wie sehen denn die Einwohner des Planeten N-ZONE aus? Zu gewinnen gibt es abermals einen Überraschungspreis und der Einsendeschluss für eure Werke ist **Sonntag, der 31. Mai 2020**. Fotos eurer Bilder schickt ihr an katharina.pache@computec.de oder einfach auf dem Postweg. Ich wünsche euch viel Spaß beim Kreativwerden!

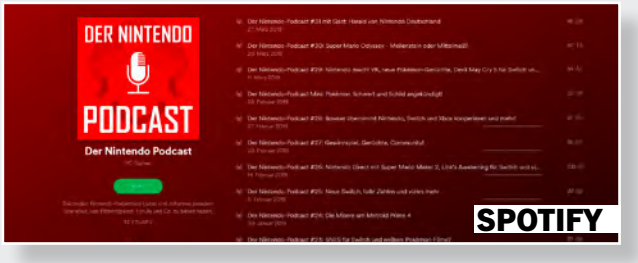
Die Einsender erklären sich damit einverstanden, dass ihr Name in der N-ZONE abgedruckt wird.

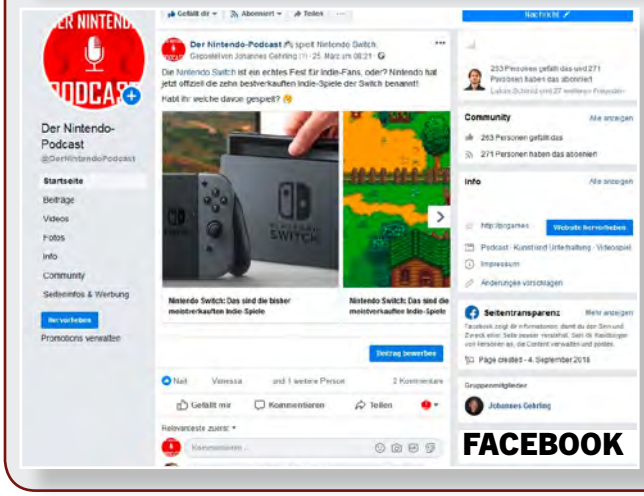
JEDE WOCHE NEU
DER NINTENDO-PODCAST

JETZT ANHÖREN!

Immer topaktuelle News in Sachen Nintendo, alles zur Switch, tolle Gewinnspiele und interessante Gäste erwarten euch regelmäßig. Und noch so viel mehr!

Nintendo hat eine Direct-Ausgabe veröffentlicht? Neue Infos zu einem heiß ersehnten Switch-Spiel? Was passiert gerade sonst so in der spannenden Nintendo-Welt? Auf all diese Fragen gibt es abseits der N-ZONE eine weitere Antwort: **Der Nintendo-Podcast!** In jeder Ausgabe besprechen Johannes und Lukas, gelegentlich unterstützt durch Katha, die spannendsten Nintendo-News, geben Einblicke in Hintergründe und berichten von Events, Spieleindrücken und vielen anderen interessanten Themen um Switch, 3DS und Co. Manchmal erwartet euch ein toller Gast aus der Spielebranche oder alles dreht sich um ein besonders herausragendes Spiel. Weil uns zudem die Community, also die Hörerinnen und Hörer, ganz besonders am Herzen liegt, beschäftigen wir uns immer auch mit Beiträgen, Fragen, Lob, Kritik und allem, was ihr uns sonst noch zu sagen habt. Ihr findet **Der Nintendo-Podcast** auf allen populären Plattformen. Und das Beste: Alle Folgen des Podcasts sind völlig kostenlos verfügbar!





Alle Infos im Überblick:

- **Wann und wie oft erscheinen neue Folgen?**
  - Die neue Folge gibt es immer am Mittwoch um 15 Uhr.
  - Bei wichtigen Ereignissen auch zwei Folgen pro Woche!
- **Wo kann ich den Podcast hören?**
  - Apple Podcasts, Spotify, Google Podcasts, YouTube, Pocket Casts, Stitcher, PlayerFM, RSS-Feed, Download und weitere
- **Wo werde ich Kommentare, Fragen und mehr los?**
  - Auf Facebook: „Der Nintendo-Podcast“ (goo.gl/jo1noL)
  - In den Kommentaren auf YouTube (goo.gl/wHBnyJ)
  - Auf pcgames.de, videogameszone.de und gamesaktuell.de
- **Gibt es besondere Podcast-Ausgaben?**
  - Gäste, zum Beispiel Folge #31 (Harald Ebert von Nintendo)
  - Retro-Spiele, zum Beispiel Folge #8 (The Legend of Zelda: Ocarina of Time), Folge #20 (Banjo-Kazooie)
  - Aktuelle Spiele, zum Beispiel Folge #30 (Super Mario Odyssey)
  - Nintendo-Konsolen, zum Beispiel Folge #34 (Nintendo 64)
  - Spezialausgaben, zum Beispiel Folge #75 (Nintendo-Quiz)
- **Gibt es auch etwas zu gewinnen?**
  - Ja, immer wieder gibt es Gewinnspiele, meist auf Facebook!
  - Zu gewinnen gibt es Nintendo-Merchandise, Switch-Spiele, eShop-Guthaben, Download-Codes und mehr tolle Preise!

Hach ja, damals ...

Jetzt wird's nostalgisch: Johannes schwärmt von besonderen Momenten und Spielen in seinem Zockerleben und lädt unsere Leser dazu ein, ihm ihre ganz persönlichen Erlebnisse zu schildern!

JOHANNES: Liebe Leserinnen und Leser, liebe N-ZONE-Freundinnen und -Freunde, liebe Retro-Fans, Nostalgiker und In-Erinnerungen-Schwelger, herzlich willkommen zu einer weiteren Ausgabe von „Hach ja, damals …", wo wir jeden Monat gemeinsam die sprichwörtlichen guten alten Zeiten wiederaufleben lassen! Dass wir uns heute erneut über einen neuen spannenden Beitrag freuen dürfen, und übrigens auch mindestens noch das gesamte restliche Jahr (und auch darüber hinaus), hat einen guten Grund: Wirklich viele von euch sind meinem mehrmaligen Aufruf gefolgt und haben mir Beiträge zukommen lassen. Dafür schon mal ein herzliches Dankeschön an alle, die fleißig in die Tasten gehauen haben und ebenso an alle, die das noch tun werden! Denn: Trotzdem dürft ihr mir sehr gerne weiter eure Beiträge schicken, je mehr, desto besser. Nun aber genug dazu. Kommen wir lieber zum heutigen Beitrag von Anja, die sich zum ersten Mal an „Hach ja, damals …" beteiligt. Anja berichtet uns heute von ihrer ersten Konsole, dem Game Boy, und ihrem allerersten Spiel, Mickey Mouse für ebendiesen Game Boy. Beides bekam sie vor vielen Jahren zum Geburtstag geschenkt und sie erinnert sich an diesen Tag heute noch, als wäre er erst gestern gewesen. Das geht sicher vielen von uns auch so. Doch ich will gar nicht zu viel vorwegnehmen, sondern stattdessen viel lieber Anja selbst zu Wort kommen lassen.

Lieber Johannes!
Da mir die Rubrik „Hach ja, damals …" immer so gut gefällt und du ja extra auch noch einmal einen Aufruf an die Mitleser gestartet hast, möchte nun auch ich mein fulminantes Retro-Erlebnis schildern: Alles ereignete sich vor vielen Jahren an einem meiner meistgeliebten Tage im Jahr, nämlich an meinem Geburtstag – genauer gesagt an meinem sechsten Geburtstag. Ich wusste, dass ja bald schon die Schulzeit naht, und ich verspürte schon damals, dass ich dieses Mal ganz sicher äußerst einzigartige Geschenke bekommen würde. Wie jedes Jahr an meinem großen Tag veranstaltete ich auch damals ein großes Fest. Das Wohnzimmer wurde mit kunterbunten Girlanden und Luftballons geschmückt, ein festlich gestalteter Tisch mit vielen Leckereien wie im Schlaraffenland lud zum Schlemmen ein und Utensilien für viele lustige Partyspiele wurden bereitgestellt. Natürlich hatte ich zu diesem Anlass auch mindestens zehn meiner besten Kindergartenfreunde eingeladen, denn bei mir lief das Ganze immer unter dem Motto: „Je mehr, umso besser!". So kam es, dass damals am 04. März meine Freunde der Reihe nach mit fröhlichen Gesichtern eintrudelten. Mein Geschenketisch wurde voller und voller und wirkte aufgestapelt wie eine Riesen-Päckchen-Pyramide und war fast schon am Umkippen, als meine Mami noch das letzte Päckchen oben genau auf die Spitze legte. Es war so, als hätte genau dieses Päckchen noch gefehlt, um die Pyramide perfekt zu machen. Nun war es soweit: Alle Gäste saßen bereits schön aufgereiht um den Schlaraffenlandtisch und ich mit einem breiten Grinsen auf meinem Geburtstagsthron. Nun kam mein Lieblingsteil: Alle Kinder sangen für mich das Geburtstagslied und anschließend ging es endlich ans Geschenke-Auspacken. So kam es, dass ich damals – ich weiß es noch, als ob es gestern gewesen wäre – das oberste Päckchen voller Ehrfurcht nahm und mit großer Vorfreude auspackte und was ich dann sah, ließ meine Augen größer und größer werden: Es war der coolste und einzigartigste Handheld der Welt – ich hielt meinen eigenen Game Boy in Händen!!! Aber nanu, was war das, darunter lugte noch eine gelbe strahlende Spielebox hervor und darauf war auch noch mein Alltime-Hero Mickey Maus mit Freundin Minnie Maus zu sehen. Was für ein Geschenk! Ich war wie in Trance und konnte mein Glück kaum fassen.

Schnell schnappte ich meinen Game Boy und das Spiel und lief so schnell ich konnte in mein Zimmer. Damit mich niemand bei dieser wunderbaren Spielerfahrung stören konnte, schloss ich auch gleich die Tür hinter mir zu. Es konnte nun kommen, was woll-

te, ich hatte nur eines im Kopf: „Endlich spielen und das coole Teil ausprobieren!“ Im Zimmer pflanzte ich mich auf mein Bett und holte schnell das Spiel aus der Box, klickte es in den Game Boy und schaltete ihn ein. Voller Spannung wartete ich und schon kam der Titelbildschirm mit einer fröhlich beschwingten Melodie. Mickey schien sich auch schon zu freuen, endlich mit mir in eine neue, fantastische Welt loszustarten. Schnell drückte ich Start. Mickey kam nun gut gelaunt am unteren Bildschirmrand hervor und ging auf ein Vampirschloss zu, aber die Musik war plötzlich gruselig. Puh, da bekam ich schon mal das erste Kribbeln. Es machte mich aber auch neugierig, was wohl als Nächstes kommen würde, und ich wusste ja, dass Mickey, mein Held, sowieso alles schaffen und das Böse besiegen würde. Darauffolgend kam dann ein Bildschirm mit vielen Kästchen und der nächsten quietschvergnügten Musik. Gleich erkannte ich, dass das die Welten sein mussten und zählte sie sogleich: 28 an der Zahl – ein langer Spielspaß stand mir also bevor. Und schon ging’s los: Ich fand mich in einer Art Kellerverlies wieder und lief bereits vor einem Räuber weg. Es ging darum, die vielen Schlüssel im Spukschloss zu finden und die verschlossenen Türen aufzusperren und deren Geheimnisse zu erkunden, um schlussendlich das große Ziel des Spiels zu erreichen und die geliebte Freundin Minnie Maus aus den Vampirfesseln zu befreien. Hinter den Türen fand ich Armbrüste und Bomben, um mich gegen viele düstere Gestalten wie Hexen, Fledermäuse, Zombies und Wildschweinwächter zur Wehr zu setzen. Doch dies diente immer nur dazu, an neue Schlüssel zu gelangen, welche dann den Weg in die nächsten Levels eröffneten. Sterben konnte man eigentlich nur, wenn man sich von einem schaurigen Schlossbewohner fangen ließ – und das geschah leider ziemlich oft. Noch dazu hatte man nicht mehr als acht Leben.

Das Spielprinzip hatte ich schnell verstanden und es machte enorm viel Spaß, durch das Labyrinth an Türen und Geheimgängen ans Ziel zu gelangen. Einzig, dass ich als Maus nicht springen konnte, irritierte mich anfangs – denn normalerweise kann ja wirklich jede Maus springen. Zu Beginn sah mein Mickey leider sehr oft das Game Over und ich musste stets wieder von vorne anfangen, wurde dadurch aber natürlich im Spiel auch immer besser. ;-) So total in die Mickey-Welt vertieft, ignorierte ich das stetige Klopfen an meiner Zimmertür; auch die zahlreichen Bitten meiner Mami, doch endlich zu kommen und mit meinen Gästen Schokolade zu essen, Verstecken und Ähnliches zu spielen, denn ich wollte nur eines: mit Mickey Maus bis ans Ende der Welt – oder wo auch immer wir hingelangen würden. Nach etwa drei Stunden in der Mickey-Maus-Welt sperrte ich meine Zimmertür auf und meine Geburtstagsgäste wurden bereits der Reihe nach abgeholt, hatten mich aber anscheinend auch nicht so vermisst, da sie meine Mami währenddessen bespaßt hatte. Ich verabschiedete mich und dachte immer noch ständig an die Verliese und Tunnel und wie ich mit Mickey wohl weiterkommen könnte (ich habe das Spiel übrigens aufgrund des hohen Schwierigkeitsgrades bis heute nicht geschafft). Tja, so war das damals und ihr, liebe Leserinnen und Leser, ihr werdet es kaum glauben, aber das war für mich ein absolut gelungener Geburtstag! Und auch wenn heute viele sagen würden, das Mickey-Maus-Spiel ist ausbaufähig, eintönig oder einfallslos, so ist es für mich ein wahrer Meilenstein, denn dieses Spiel hat nicht nur meinen Weg in diese neue, fantastische Welt der Videospiele eröffnet und war mein erstes Game überhaupt, nein, ab diesem Tag war auch klar, dass das Zocken in meinem Leben weiterhin einen ganz besonderen Stellenwert haben wird. Liebe Grüße,

Anja Donnemiller

JOHANNES: Liebe Anja, zunächst möchte ich mich natürlich aufs Herzlichste bei dir bedanken für diesen wunderbaren Beitrag! Deine Zeilen sind wirklich sehr kurzweilig, spannend und zugleich auch „relatable“, um das von mir geliebte „Denglisch“ zum Einsatz zu bringen. Was ich damit sagen will: Ich kann sehr gut nachvollziehen, dass du aufgrund der Freude über deine erste Konsole und dein allererstes eigenes Videospiel alles hast stehen und liegen lassen, deiner Neugier gefolgt bist und deinen Geburtstag lieber allein mit Zocken verbracht hast als ihn mit deinen Freunden, Leckereien und Co. zu verbringen. Auch ich habe ähnliche Erfahrungen gemacht, ich weiß noch sehr gut, wie ich als Kind regelmäßig ein neues Spiel allem anderen vorzog und es mir mitunter wirklich extrem schwerfiel, an anderen (ebenfalls tollen!) Dingen, Erlebnissen etc. Freude zu haben. Ich wollte einfach nur spielen und nichts anderes! Das hat zugegebenermaßen im Laufe der Jahre immer stärker nachgelassen und heutzutage passiert so etwas nicht mehr. Ich habe dieses unbändige und alles überschattende Gefühl aber niemals vergessen. Oft fielen diese Situationen auch bei mir mit besonderen Tagen zusammen, Weihnachten zum Beispiel, oder eben auch meinem Geburtstag, Naheliegend, denn zu solchen Anlässen bekam ich eben auch neue Spiele geschenkt. Spiele, bei denen es mir wie dir ging, an die ich mich noch konkret erinnern kann, waren zum Beispiel Super Mario 64, Pokémon Rot, Mario Kart: Super Circuit, Super Mario Sunshine, Super Mario 64 DS und GTA Vice City. Diese und weitere Games bestimmten zahlreiche Festtage meiner Kindheit. Und gar keine Frage: es waren ausnahmslos tolle Tage.

Wie sieht es bei euch aus? Welche Retro-Erinnerungen sind euch bis heute im Kopf geblieben? Lasst mich und die Leser daran teilhaben! Schickt mir dazu eine Mail an johannes.gehrling@computec.de – ich liebe Retro nämlich über alles! Die Einsender erklären sich damit einverstanden, dass ihr Name eventuell in einer der kommenden N-ZONE-Ausgaben abgedruckt wird.

SUPER MARIO MAKER 2
NEUE LESER-LEVELS!

Schaffe, schaffe, Levels baue: Super Mario Maker 2 ist erschienen und wir laden euch ein, eure Levels mit uns und der N-ZONE-Community zu teilen!

Kinder, wie schnell die Zeit vergeht … war es nicht gerade gestern, dass Super Mario Maker 2 angekündigt wurde? Dass das Game bei einem Nintendo-Turnier anlässlich der E3 2019 vor einem Millionenpublikum gespielt wurde? Dass das Spiel kurz darauf in den Handel kam? Tatsächlich dauert es mit dem Erscheinen dieser N-ZONE-Ausgabe noch ziemlich genau einen Monat, bis Super Mario Maker 2 seinen ersten Geburtstag feiert. Hätte damals jemand gesagt, 2020 wird es keine E3 geben und Nintendo wird mit Produktion und Auslieferung neuer Switch-Konsolen nicht mehr annähernd hinterherkommen … hätten wir demjenigen geglaubt? Und doch ist es so gekommen. Wer weiß, wie es in einem weiteren Jahr aussieht, wenn Super Mario Maker 2 auf den zweiten Geburtstag zusteuert. Haben wir die Pandemie dann bereits überwunden? Hat Nintendo zwischenzeitlich weitere Updates für Mario Maker auf der Switch veröffentlicht? Viele Fragen, doch: Noch kennen wir keine Antworten. Was wir aber sicher wissen: Ihr habt uns wieder die Codes eurer Level-Kreationen zukommen lassen – herzlichen Dank dafür! Mit einer Mail an johannes.gehrling@computec.de und dem Betreff „Super Mario Maker“ dürft ihr das sehr gerne auch weiterhin tun! Solange wir eure IDs erhalten, drucken wir sie auf den Community-Seiten der N-ZONE ab, versprochen. Ganz egal, ob Speedrun-Wettbewerb, Zelda-Abenteuer, Rätsel-Aufgabe oder etwas ganz anderes … sämtliche Levels sind selbstverständlich herzlich willkommen! Ihr könnt uns so viele IDs auf einmal schicken, wie ihr wollt. Wir drucken dann pro Ausgabe immer maximal drei IDs einer einzigen Person auf einmal ab. Selbstredend könnt ihr uns ebenso eure Baumeister-IDs zukommen lassen.

Die neuen Leser-Levels!

Auch im vergangenen Monat haben wir wie schon seit einiger Zeit wieder einige tolle Einsendungen von euch erhalten, dafür schon mal vielen lieben Dank! Bei den auf dieser Seite aufgeführten Leser-Levels handelt es sich um Einsendungen der N-ZONE-Leser wie auch um Einsendungen unser Podcast-Community. Alle Infos zu „Der Nintendo-Podcast“ mit Lukas, Johannes und Katha findet ihr, wenn ihr in diesem Heft ganz genau zweimal zurückblättert. Nun aber wollen wir zum Wichtigsten kommen und eure kreativen Kreationen gebührend feiern und euch den definitiv sehr wohlverdienten Ruhm sowie die Begeisterung und Anerkennung der N-ZONE-Leserschaft zuteilwerden lassen. Hier sind weitere eurer Level-IDs aus Super Mario Maker 2:

Daniel Hammerl
- Y0X-CTH-S0H
- MWB-0VF-LKF

„Masters1984“
- GXC-MSG-70G
- 616-GVS-X8G
- 5FN-X5R-QPG

Daniel L.
- QNY-VYS-8GF
- BJ8-MYH-QDG
- R2L-MGQ-3NF

Jannis
- 9HT-9LR-CMF
- KWN-RHC-NYG
- CX2-1PX-W2G

Vielen Dank an alle Bauherren und -damen, hoffentlich findet ihr auf diesem Wege viele neue Spieler eurer eingereichten Levels und Fans eurer Kreationen. Tipp: In Super Mario Maker 2 könnt ihr einen Baumeister abonnieren, dann verpasst ihr keine Levels des Spielers mehr. Schickt uns weiterhin fleißig eure Level-IDs, auch in den nächsten Ausgaben drucken wir an dieser Stelle wieder einige davon ab.

Viel Spaß beim Bauen und Spielen!

DAS N-ZONE-COVER-RATEN

Wer weiß, was sich dahinter versteckt? Wir zeigen euch den Ausschnitt eines Spiele-Covers aus der langen Geschichte der Nintendo-Konsolen. Eure Aufgabe: Erratet, um welches Spiel es sich dabei handelt!

Und welches Game ist diesmal gesucht?

Beim letzten Cover-Raten trudelten bis zur Deadline 44 korrekte Einsendungen bei uns ein. Das ist schon eine ordentliche Zahl. Diesmal allerdings habt ihr das noch mal bei Weitem getoppt: 72 richtige Teilnahmen bekamen wir bis zum Stichtag – wow! Zugegeben, es war aber auch (vergleichsweise) leicht. Das gesuchte Spiel ist sehr bekannt. Die Reihe, zu der es gehört, gar eine der wichtigsten und beliebtesten Nintendo-Serien überhaupt. Die korrekte Lösung? Mario Kart: Super Circuit für den Game Boy Advance! Das Spiel erschien im Jahr 2001 für den damals brandneuen Handheld, damit ist es der erste Serienableger für eine Mobilkonsole. Die beiden Vorgänger Super Mario Kart und Mario Kart 64 erschienen beide für Nintendo-Heimkonsolen. **Celine Mädler** wurde von uns als glückliche Gewinnerin per Zufall auserkoren. Wir wünschen dir ganz viel Spaß und Freude mit dem Überraschungspaket und danken auch allen anderen Teilnehmern für die rege Teilnahme! Neben **Celine** haben das Cover außerdem richtig erkannt:

Pascal Felsenbeck, Jasmin P., Michael Hördt, Kathrin Himmelstoss, Julius Gurhöfer, Stefan E., Andi Hammerl, Manuela Koller, Werner Linzmeier, Frederic Holz, Tobias Jasper, Christin Jasper, Sven Saupe, Markus Behnke, Christopher Kamrad, Marcel Schichtel, Lars, Dominik Walser, Stefan Stelzer, Stefan F., Markus Krull, Manuel Wirth, Cliff Schupp, Marthin tho Seeth, Christopher Kühn, Thomas Krull, André Möller, Andreas Haidlinger, Andreas Walluschnig, Markus Peschl, Nils Bülter, Florian Blüm, René Fischermann, Elvis Allert, Kimberly Brickmann, Daniel Sonnenschein, Sara-Lena Baldus, Christian Benne, Julian Galler, Simone Pose, Florian Fischer, Thorben Pignolo, Angela Schloßnagel, Markus W., Roman Mildner, Giuliano Lassandro, Raphael Blessau, Andreas R., John Leuschner, Marc-Philip Junge, Sean Dieckerhoff, Dexter Schlossnagel, Raphael Döhn, Kai Rosemann, Johannes Albers, Rolands Fakras, Tarek Käufer, Christian Schramm, Patrick Ebnöther, Theo Zimmermann, Oliver Kühnel, Anett Kühnel, Jan Juchem, Patrick Stendel, Thorsten Rebel, David Jager, Patrick Farkas, Julia D., Stefanie K. und Christian Fuchs.

Schickt uns eure Antwort bis zum **31. Mai 2020** an johannes.gehrling@computec.de! Der zufällig ausgewählte Gewinner erhält einen kleinen Überraschungspreis und die Namen aller Teilnehmer mit der korrekten Antwort werden abgedruckt. Teilnahmeberechtigt sind alle N-ZONE-Leser mit Ausnahme der Mitarbeiter, der Sponsoren und der Computec Media GmbH. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Preise können nicht bar ausgezahlt werden. Die Teilnehmer erklären sich damit einverstanden, dass ihre Namen abgedruckt werden.

BOCKMIST DES MONATS – DAS LIEF IN DER N-ZONE 05/2020 ALLES SCHIEF

Als flaißige N-ZONE-Redaktuere sind wir natürlich völlig unfehlbla und würden nimmals Blödsienn in unserem heft produktzieren, etwa dummhe Tippfehlerr am laufenden Bant – oder? Die lustigsten, kuriosesten und schlichtweg peinlichsten Fehler des vergangenen Monats findet ihr an dieser Stelle – gesucht und gefunden von unseren fleißigen Lesern!

• Gleich drei Fehler, die ihr fleißigen Leserinnen und Leser entdeckt und uns mitgeteilt habt, befinden sich auf ein- und derselben Seite. Tatort ist der Magazin-Beitrag mit dem Titel „The Legend of Zelda: Breath of the Wild – So entstand Nintendos Open-World-Hit“, wir befinden uns genau genommen auf Seite 15 der N-ZONE-Ausgabe 05/2020. Wie sowohl Andi Hammerl als auch Markus Krull erkannt haben, ist an einer Stelle dort die Rede von im ersten Monat rund 75.000 verkauften Wii-Einheiten des Zelda-Spiels. Das ist natürlich Quatsch, Breath of the Wild ist bekanntermaßen für die Switch und die Wii U erschienen!

• Der zweite Patzer auf der gleichen Seite ist beim Abschnitt „Worum geht es im Sequel zu Breath of the Wild?“ zu finden, und zwar gleich im ersten Absatz. Hier ist die Rede von einem düsteren „Höhensystem“, das im Trailer zu sehen sei – gemeint ist natürlich ein Höhlensystem! Vielen Dank an Stefan Matschke für den Hinweis.

• Den nächsten Fehler, noch mal auf Seite 15, noch mal im gleichen Abschnitt, hat ebenfalls Stefan gefunden. Ein paar Absätze weiter heißt es dort, Energie ströme durch eine „unterirische“ Halle. Nein, mit Irland hat das rein gar nichts zu tun, richtig gewesen wäre einfach nur „unterirdisch“!

• Weiter geht es auf Seite 35 bei der Vorschau zu zahlreichen Indie-Spielen für die Switch. Hier schreibt Katha beim Text zu Blair Witch in der ersten Spalte ein „es“ zu viel, nämlich „[…] entstand der Eindruck, es handele es sich wirklich um […]“. Danke dir, Bo van Loon, fürs Hinweisen!

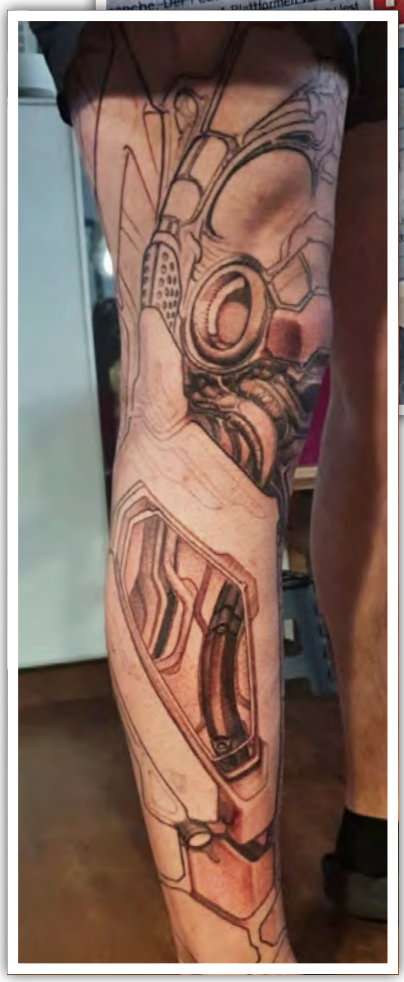
• Einen kleinen Vertipper hat sich auch Lukas geleistet und zwar auf Seite 53, Rubrik „Meinungsmache“, bei seinem kleinen Textkasten zu Exit the Gungeon. „Umgehauen hat mit das Gameplay nicht […]“, meint Lukas dort. „Mit“ also statt korrekterweise „mich“. Nochmals danke an Thomas Krull für die Aufkerksamkeit!

• Und auch Johannes hat sich wieder einen Patzer erlaubt. Seite 84, Retro, Zeitreise. Beim Vortext ganz oben, noch vor der Überschrift, steht „fünf, zehn und fünfzehn“ Jahren. Das ist so seit ein paar Monaten nicht mehr richtig, denn der Rückblick bezieht sich auf die Hefte vor fünf, zehn und zwanzig Jahren. Herzlichen Dank an Michael Engels und abermals Thomas Krull!

Erneut aus dem Home Office und mit der Wintermütze: Johannes.

Habt ihr einen Fehler in einer N-ZONE-Ausgabe entdeckt? Sendet uns eine Mail mit Art und Ort des Fehlers an johannes.gehrling@computec.de! Einsender erklären sich damit einverstanden, dass ihr Name in der kommenden N-ZONE-Ausgabe abgedruckt wird.

Hier sprechen die Leser: Ihr habt Fragen, Wünsche, Anregungen, Kritik oder Lob zur N-ZONE? Auf diesen Seiten veröffentlichen und beantworten wir eure Leserbriefe und E-Mails!



Eike Schiejok hat seine ganz eigene Art und Weise, die N-ZONE zu lesen: Er sammelt meistens mehrere Ausgaben an und liest dann alle am Stück, sobald er längere Zeiträume zu überbrücken hat – wie zum Beispiel stundenlang beim Tätowierer!

HORTEN

Ahoi liebes N-ZONE-Team!

Zuerst, da es ja hier allgemeiner Ritus ist, gebe ich erst mal große Komplimente an eure Arbeit! Ihr seid mein einziges Abonnement, welches ich seit Anfang an besaß und ich habe nicht vor, diesen Status in Zukunft zu ändern. Weitermachen! Da das mal ein Thema ist, welches ich hier so noch nicht gesehen habe, möchte ich euch mal zum Thema „N-ZONE unterwegs“ schreiben. Bis vor zwei, drei Jahren war es bei mir so wie bei wohl den meisten Lesern: Die neue Ausgabe kommt und BAM! – aggressives Durchlesen am Release-Tag! Bei mir hingegen hat sich etwas ganz anderes entwickelt. Tatsächlich „horte“ ich nun meistens die aktuelle oder die letzten zwei N-ZONE-Exemplare für spezielle Momente. Das entwickelte sich vor ein paar Jahren, als viel beruflich los war und ich meine letzten beiden Ausgaben einfach habe liegen lassen. Diese wurden aber während meines einmonatigen Aufenthalts in Japan eingesteckt und dort verschlungen (sowie im Pokémon Center an eine Kassiererin weitergegeben, haha). Hier habt ihr mir dann damals – zwecks meines Fotopools – eine ganze Seite im Leserbereich gewidmet, dankeeeeschön dafür!

Inzwischen ist das Horten des Magazins aber zum Standard geworden. Klar, vieles von dem, was ich lese, wusste ich vorher schon durch das Internet, andere Sachen sind mir wiederum gar nicht unter die Nase gekommen. Das gleicht sich somit aus. Aber man besitzt ein Print-Magazin auch nicht aufgrund der Aktualität, sondern wegen der Liebe an der Arbeit mit dem Thema. Und wohin schleppe ich aktuell die

N-ZONE mit hin? Hinsichtlich eines recht riesigen Tattooprojekts in Berlin sammle ich momentan die neuesten Ausgaben für diese Termine vor Ort. Dadurch werden tagelange Sessions unter der Nadel dank euch definitiv erträglicher (auch wenn ich dann doch mal eine Zeile zweimal, dreimal neu lesen muss, haha)! Fotobeweis liegt natürlich anbei und solange mein kybernetisches Projekt noch dauert, ist die N-ZONE mit dabei! Ein Extra-Dank gilt noch Katha, Johannes und Lukas. Auch hier „horte" ich tatsächlich alle Nintendo-Podcast-Folgen eines ganzen Monats und lasse diese während der Autofahrt von Nordrhein-Westfalen nach Berlin und zurück durchlaufen, um die Fahrt wesentlich angenehmer zu gestalten! Auch hier muss ich sagen: Ein sehr schönes Projekt, bin Hörer seit Folge 1, immer brav weitermachen! Liebe Grüße,

Eike Schiejok

N-ZONE: Lieber Eike, herzlichen Dank für deinen schönen Beitrag und die vielen lieben, netten, lobenden, verzückenden … Worte, die du für uns übrig hast! So was kann man gar nicht oft genug zu hören bekommen. :-D Interessanten Ansatz verfolgst du da sowohl beim Lesen als auch Hören. Das ist uns, schnell darüber nachgedacht, so wohl auch noch nicht zu Ohren bekommen. In den allermeisten Fällen ist es dann doch so, wie du es auch beschreibst, gleichermaßen beim Magazin wie auch beim Podcast: So schnell wie möglich wird alles verschlungen. Daher Respekt an deine Selbstdisziplin, das so zu handhaben! Immerhin wirst du dafür mit ausgiebig guter und (hoffentlich) interessanter Unterhaltung belohnt, wenn du sie gerade am nötigsten hast. Hoffen wir mal, das Heft bietet ausreichend Artikel, bei denen du so im Thema versinkst, dass du die Schmerzen beim Tattoo-Stechen nicht mehr ganz mitbekommst … zumindest Johannes weiß, wie schmerzhaft das mitunter nämlich sein kann. :-P Wir machen weiter, mit beidem – und du mach auch so weiter!

ZEICHNUNGEN

Liebes N-ZONE Team,
hier meldet sich erstmals „Mellymiew" bei euch! Ich bin schon seit meiner Kindheit Fan von Nintendo-Spielen, insbesondere über neue Pokémon- und Animal-Crossing-Titel freue ich mich immer besonders. Eure neueste Ausgabe in der Hand zu halten, hat sich für mich als Kind immer so angefühlt, als wäre ein neues Spiel zum Greifen nahe! Mittlerweile bin ich erwachsen und Spiele sind immer noch, neben Zeichnen, mein liebstes Hobby. Beides verbinde ich auch gerne miteinander, indem ich Bilder zum Thema Nintendo zeichne, wie zum Beispiel die süßen Figuren aus Animal Crossing oder Pokémon. Unter meinem Künstlernamen „Mellymiew" veröffentliche ich einige meiner Aquarellbilder auf Facebook, Twitter, Instagram und anderen Plattformen. Begonnen hat meine Leidenschaft für Videospiele damals mit Pokémon Gold, wo ich Feurigel als Starter gewählt habe. Seitdem muss ich bis heute einfach jedes Spiel der Reihe spielen: Viele neue Orte in einer anderen spannenden Welt! Besonders der Anfang jedes Abenteuers fühlt sich großartig an. Ein großer Fan von Animal Crossing bin ich seit meinem zehnten Lebensjahr, damals habe ich das Spiel für den Gamecube bekommen. Der Einfluss durch die niedlichen Charaktere und die beruhigende Atmosphäre spiegelt sich auch in meinen Bildern wider. Ich möchte jedem ein Lächeln auf sein Gesicht zaubern, so wie es Animal

Aus wessen künstlerisch begabter Hand diese unglaublich knuffigen Zeichnungen stammen? Von unserer Leserin Mellymiew! Da sie sowohl Animal Crossing als auch Pokémon sehr mag, hat sie Figuren beider Serien gezeichnet!

Crossing immer bei mir geschafft hat und noch heute tut. Liebe Grüße und macht weiter so,

Mellymiew

N-ZONE: Liebe Mellymiew, dein Ziel, (ganz so wie Nintendo) jedem ein Lächeln aufs Gesicht zu zaubern, hast du auf jeden Fall erreicht – so viel schon mal vorweg. :-) Vielen lieben Dank daher natürlich für deinen Beitrag und die hübschen Zeichnungen. Sie sind nicht nur wahnsinnig schön, sondern auch unglaublich knuffig, du hast wirklich Talent! Wir freuen uns, dass du dich zum ersten Mal bei uns gemeldet hast. Umso mehr freuen wir uns sogar, wenn du in Zukunft sehr gerne erneut von dir hören lässt. Vielleicht sogar mit neuen Kunstwerken?

OSTERN

Hallo, ihr Lieben!

Mein sechsjähriger Sohn Noah wünscht euch auf diesem Wege frohe Ostern und möchte zum Ausdruck bringen, wie sehr er vom neusten Animal-Crossing-Spiel schwärmt. ;-) Es wäre toll, wenn ihr seine selbstgebastelten und -gezeichneten Kreationen abdrucken würdet. Corona sei Dank darf er ausnahmsweise hin und wieder mit meiner Switch spielen, worüber er sich sehr freut! Animal Crossing ist aber auch das perfekte Spiel, um „social distancing“ und Ausgangsbeschränkungen zu überbrücken. ;-) Viele Grüße aus Ostbelgistan wünschen,

Noah und Watte

Unser Stammleser Watte hat sich mal wieder gemeldet. Anlässlich des Osterfestes hat sein sechsjähriger Sohn im Animal-Crossing-Look gebastelt. Schön, Noah! :-)

N-ZONE: Hallo Watte und hallo Noah! Vielen Dank für euren Beitrag und das Bild der selbstgemachten Oster-Kreationen im Animal-Crossing-Look. Da steht einem erfolgreichen Fest ja nichts mehr im Wege. Beziehungsweise stand: Wenn ihr diese Zeilen lest, liegt Ostern bereits hinter uns. Und vielleicht, hoffentlich, ist dann auch schon wieder zumindest ein kleines bisschen Normalität in unser aller Alltag zurückgekehrt. Bis dahin (und natürlich auch darüber hinaus) hilft Animal Crossing aber definitiv über diese ungewöhnliche Zeit hinweg, das sehen wir ganz genauso! :-)

ZURÜCK

Hallo Johannes, hallo liebes N-ZONE-Team!

Jetzt schreibe ich euch das dritte Mal und zwar, um mit euch wieder meine Geschichte zu teilen. Und zwar hatte ich euch vor etwa zweieinhalb Jahren geschrieben, dass ich mit Nintendo-Konsolen nicht mehr viel am Hut habe, aber gerne an die Zeit von damals zurückdenke. Also meine Freundin hat sich vor ein paar Monaten eine Switch gegönnt, zusammen mit Super Mario Maker 2. Ich meinte zu ihr, ich möchte mal kurz selbst ein Level bauen, um zu sehen wie das ist … Das Ganze endete dann damit, dass ich ihre Switch bisher mehr in den Händen hatte als sie selbst! :-D Und am Ende habe ich mir sogar selber eine gekauft und bin sehr zufrieden bis jetzt. Habe mir Super Mario Maker 2

Unsere Leserin Janichii Janine Erdem hat uns wieder eine Zeichnung zugeschickt, welche die Piraten-Crew rund um Tetra aus Zelda zeigt. Wir danken dir sehr! :-)

zugelegt und bereits haufenweise Levels gebaut, zum Beispiel mit dem Code 12L-9RB-QXF, um ein bisschen Eigenwerbung zu betreiben. ;-) Ich habe super gerne Pokemon: Let's Go, Pikachu! durchgezockt, da es mich halt an früher mit Rot, Blau und Gelb erinnert. Dazu kommen dann noch Mario Kart 8 Deluxe und Super Smash Bros Ultimate, die ich auch immer mal wieder gerne zocke. Ich habe insgesamt bestimmt schon 200 Stunden mit der Switch verbracht in der relativ kurzen Zeit seit Oktober 2019. Da kann ich nur sagen: Sag niemals nie! Macht weiter so mit eurer tollen Arbeit und schönen Gruß, euer langjähriger Leser,

Adrian

N-ZONE: Hey Adrian! Durchaus können wir uns noch an deinen Beitrag von vor rund zweieinhalb Jahren erinnern (Hinweis: Den damaligen Beitrag hat uns Adrian in seiner Mail noch mal beigefügt). Tja, was sollen wir sagen, außer natürlich vielen lieben Dank für deine neuen Zeilen sowie das nette Lob? Haben wir es uns doch gedacht! Ganz besonders Nintendo versteht es immer wieder, seine ehemaligen Schäfchen erneut von sich zu überzeugen. Wer als Kind mit Nintendo aufgewachsen ist, der kehrt in vielen Fällen als Erwachsener wieder zurück zu den Japanern. Zumindest, solange er das Hobby nicht komplett ablegt. In diesem Sinne: Herzlich willkommen zurück in der Nintendo-Welt und noch viele weitere hunderte und tausende Stunden Spaß mit deiner Switch! :-D

GUTE SPIELE

Hallo Johannes!

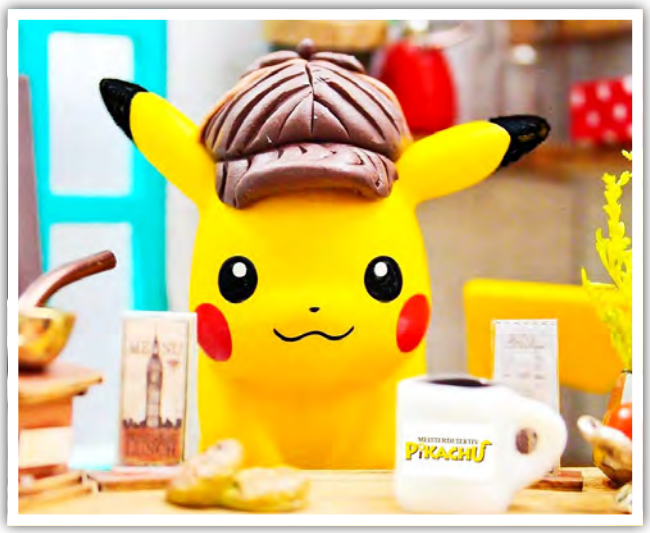
Erst mal ein großes Lob für eure Arbeit, auch wenn ich erst seit Februar dabei bin. ;-) Ich habe mir zu Weihnachten 2018 eine Switch gewünscht. Als vorheriger 3DS-Besitzer und leidenschaftlicher Computerspieler hatte ich an meiner neuen Konsole jedoch schnell das Interesse verloren. Jetzt, im Februar 2020, war die Switch mein Begleiter während

Bereits in der letzten N-ZONE-Ausgabe druckten wir Bilder von Ewald Hojesky ab. Seitdem hat er uns wieder neue Schnappschüsse geschickt. Dankesehr!

eines längeren Krankenhausaufenthalts und erst da (!) habe ich gemerkt, wie facettenreich Nintendos Flaggschiff ist. Seitdem kann ich nicht mehr ohne meine Switch. Nun durch die aktuellen Umstände (Corona) bin ich ins Homeoffice gezwungen und habe viel, viel Zeit. Nun meine Frage: Welche Spiele muss ich unbedingt gespielt haben? Ich interessiere mich hauptsächlich für leichtere Unterhaltung und unbeschwerten Spielspaß, da ich auf dem PC eigentlich bereits bestens mit allen Blockbustern versorgt bin. Aber auch ein paar gute Spiele mit etwas Nervenkitzel dürfen dabei sein. Vielleicht eignet sich diese Thematik auch für einen eigenen Beitrag, zum Beispiel „Titel, die man unbedingt gespielt haben muss“.
Liebe Grüße,

Jannis

JOHANNES: Lieber Jannis, ich danke dir vielmals, sowohl für dein nettes Lob als natürlich auch für deinen Beitrag. Da würde ich doch zunächst mal sagen, herzlich willkommen in der Welt der Nintendo-Fans! :-D Nun weiß ich natürlich nicht, was du schon alles gespielt hast, also beantworte ich deine Frage nach Games, die man auf der Switch gespielt haben muss, einfach mal ins Blaue hinein mit einigen meiner persönlichen Highlights. Selbstverständlich muss ich hier erst mal die großen Nintendo-Titel nennen, allen voran The Legend of Zelda: Breath of the Wild, Super Mario Odyssey, Super Smash Bros. Ultimate, Mario Kart 8 Deluxe, Splatoon 2, Yoshi’s Crafted World und Donkey Kong Country: Tropical Freeze wären schon mal einige gute Beispiele. Das sind ja auch allesamt Titel, die du am PC nicht spielen kannst. Aus dem Indie-Bereich kann ich dir wärmstens Yoku’s Island Express, Sayonara Wild Hearts, Chromagun, Oceanhorn, Overcooked, Riptide GP Renegade, The Touryst, Fast Racing RMX und Iconoclasts empfehlen. Für Multiplayer-Spaß eignen sich neben Mario Kart natürlich auch Super Mario Party, Mario Tennis Aces und Mario + Rabbids Kingdom Battle ganz hervorragend. Eine Empfehlung sind zudem die bisher erschienenen Pokémon-Spiele, allen voran Schwert & Schild von letztem Herbst. Ich hoffe (und denke), alle Games dürften halbwegs deiner Beschreibung entsprechen. Schau dir die Spiele einfach mal an und vielleicht findest du darunter ja etwas, das dir gefällt. Was es auch wird: Ich wünsche dir ganz viel Spaß beim Zocken! :-)



Meisterfotografin Sabrina Exner hat Meisterdetektiv Pikachu beim liebsten Hobby abgelichtet: Kaffeetrinken! Auch Donkey Kong kann da nicht widerstehen.

SCHREIBT UNS EINE E-MAIL AN: johannes.gehrling@computec.de ODER redaktion@n-zone.de
ODER SCHICKT EUER ANLIEGEN PER POST AN: Computec Media • Redaktion N-ZONE • Dr.-Mack-Str. 83 • 90762 Fürth

Mit Einsendung von Leserbriefen erklären sich Absender damit einverstanden, dass ihr Name in der N-ZONE abgedruckt wird.

TRITT NINTENDO SUPER MARIO MAKER 2 IN DIE TONNE?

Mit Update 3.0 bringt Nintendo jede Menge neue Inhalte in Super Mario Maker 2. Grund zur Freude? Definitiv, allerdings hat das Mega-Update auch eine weniger schöne Schattenseite.

LUKAS: Das nenne ich mal ein Mega-Update! Super Mario Maker 2 war ja schon bisher zum Bersten gefüllt mit allerlei Assets, dank derer man sehr komplexe und abwechslungsreiche 2D-Mario-Levels bauen konnte. Dank Super-Mario-Bros.-2-Mario, neuen Bossgegnern, allerlei Items und dem von Fans seit Ewigkeiten gewünschten Oberwelten-Builder geht es nun noch einmal umfang- und variantenreicher zur Sache. Allerdings, wie so vieles im Leben hat die Sache auch einen Haken: Noch während der Ankündigung der neuen Inhalte stellte Nintendo klar, dass dieses Update 3.0 auch der finale große Content-Schub für den Level-Baukasten sein würde. Wenn, dann wird ab sofort nur noch im Kleinen neuer Kram hinzugefügt. Das enttäuscht mich dann doch sehr. Nicht nur, dass einige Elemente aus dem Vorgänger noch fehlen, ich erinnere nur an die Amiibo-Unterstützung, dank der man im Super-Mario-Bros.-Baustil unzählige 8-Bit-Helden aus anderen Abenteuern ins Spiel rufen konnte, auch die eigentlich implizierten versprochenen zusätzlichen Grafikstile über jene aus dem Grundspiel hinaus haben nie das Licht der Welt erblickt. Dabei ist im Menü, in dem man auf den Stil von Super Mario 3D World umschalten kann, unmissverständlich im Plural von weiteren Spezialstilen die Rede. Wirkt also so, als wären sie definitiv mal geplant gewesen! Denkst du, Nintendo hat Super Mario Maker 2 aufgegeben und haut jetzt einfach die letzten bisher noch in Entwicklung befindlichen Updates raus, um endlich den Stecker ziehen zu können? Entgegen meiner Erwartung und wohl auch jener von Nintendo selbst hat sich Super Mario Maker 2 schließlich nie zu dem Hit entwickelt, von dem man vor dem Release und der monatelangen Internet-Präsenz des Vorgängers ausgegangen war. Und der erschien auf der Wii U, die von gefühlt sieben Menschen besessen wurde!

KATHARINA: Irgendwie passt es nicht zu Nintendo, offensichtlich geplante Inhalte (wie weitere Stile) dann doch nicht zu liefern. Allerdings nehme ich an, dass es triftige Gründe dafür gibt. Man enttäuscht die Kundschaft ja nicht einfach so aus Spaß. Vielleicht war das einfach nicht so leicht machbar oder es gab Speicherprobleme oder, oder – wir werden es wohl nie erfahren. Natürlich ist es schade und die Vorfreude war umsonst, aber darüber sollte man nicht vergessen, wie gehaltvoll Update 3.0 eigentlich ist und wie viel spannende Optionen den Weg ins Spiel gefunden haben. Eine eigene Oberwelt bauen, quasi ein ganz eigenes Mario-Spiel kreieren? Da ist man auf jeden Fall eine ganze Weile beschäftigt. Zumal ja nicht feststeht, dass Super Mario Maker 2 nicht doch noch irgendwann ein kleineres Update spendiert bekommt. Rein persönlich freue ich mich außerdem über jedes, wirklich jedes Spiel, das Inhalte nicht hinter Amiibo versteckt. Ich besitze sogar ein paar Figuren, aber ich bin zu faul, sie zu scannen, und außerdem würde ich sie generell lieber eingepackt lassen. Ihr wisst schon, Sammlerwert und so!

LUKAS: Ich fand eben, dass die Amiibo-Unterstützung im ersten Teil eine der wenigen war, die irgendwie Sinn ergeben hat. Aber ich kann deinen Standpunkt da auch völlig nachvollziehen! Du denkst also nicht, dass der vergleichsweise geringe Erfolg des Spiels den Ausschlag für etwaige abgesagte Inhalte gegeben hat? Stimmt schon, ein typischer Nintendo-Zug wäre das zumindest nicht. Was ich mir noch vorstellen kann, ist, dass Nintendo vielleicht nur die Gratis-Updates für beendet erklärt. Denkst du, dass Stile rund um Super Mario 64, Super Mario Galaxy oder Super Mario Land 2 eventuell als Bezahl-DLCs nachgereicht werden könnten?

KATHARINA: Guter Punkt, kostenpflichtige Erweiterungen könnten natürlich kommen. Für einen Mario-Galaxy-Stil würden sicher viele Fans gerne Geld bezahlen, vielleicht sogar selbst ich. Bis so ein DLC kommt, wird das aber sicher noch dauern, denn die Leute sind jetzt erst mal mit den neuen Optionen des Spiels beschäftigt!

Tolle Prämien im Shop!

NINTENDO AMiiBO

Jahresabo-Prämien – lieferbar, solange Vorrat reicht

amiibo

Mit amiibo kannst du eine brandneue Möglichkeit entdecken, mit deinen Lieblings-Charakteren und Spielen von Nintendo zu interagieren.

Wenn du mit einer solchen Figur den NFC-Kontaktpunkt des rechten Joy-Con oder auf dem Wii-U-Gamepad berührst, während du bestimmte Spiele spielst, werden die auf dem Chip befindlichen Daten in das jeweilige Spiel übertragen und auf verschiedenste Weise genutzt. Außerdem werden die Daten deiner Figur beim Spielen aktualisiert. So wird dein Amiibo einzigartig!

Kompatibel mit: The Legend of Zelda: Breath of the Wild (Switch/Wii U), Mario Kart 8 Deluxe (Switch), Super Mario Maker (Wii U), Super Smash Bros. Ultimate (Switch), Hyrule Warriors: Legends (3DS) und weiteren Titeln für Switch, Wii U und New Nintendo 3DS!

ABO? DESWEGEN:

- ✔ COOLE PRÄMIEN
- ✔ PREISVORTEILE
- ✔ VERSANDKOSTENFREI BEQUEM PER POST
- ✔ PÜNKTLICH & AKTUELL
- ✔ KEINE AUSGABE VERPASSEN!

shop.computec.de/nzone

AUSGABE 07/2020

ab 17.06.20 am Kiosk

Unsere Abonnenten erhalten das Heft in der Regel schon einige Tage früher!

DIE GROSSE HIT-FLUT? (Test)

Mit XCOM 2, Borderlands und Bioshock stehen nächste Ausgabe drei namhafte Collections zum Testen bereit. Ob sie die hohen Erwartungen erfüllen? Warten wir's ab!

ANIMAL CROSSING (Retro)

Wir blicken zurück auf die Ursprünge der Serie: Was hat sich seit dem Gamecube geändert und was ist in New Horizons noch genauso wie früher?

XENOBLADE CHRONICLES: DEFINITIVE E. (Test)

Auch auf der Switch ein Pflichtkauf? Vermutlich schon. Aber es lohnt sich trotzdem auf jeden Fall, unseren Test zum Rollenspiel in der nächsten Ausgabe zu lesen!

Hinweis: Die Vorschauen auf dieser Seite erfolgen ohne Gewähr. Themen/Beilagen können sich aufgrund von Terminverschiebungen ändern.

IMPRESSUM

COMPUTEC

MARQUARD MEDIA GROUP

Ein Unternehmen der MARQUARD MEDIA GROUP AG
Verleger Jürg Marquard

Verlag Computec Media GmbH
Dr.-Mack-Straße 83, 90762 Fürth
Telefon: +49 911 2872-100
E-Mail: redaktion@n-zone.de
www.n-zone.de

Geschäftsführer Christian Müller, Rainer Rosenbusch
Brand/Editorial Director Maria Beyer-Fistrich
Redaktionsleiterin (V.i.S.d.P.) Katharina Pache, verantwortlich für den redaktionellen Inhalt. Adresse siehe Verlagsanschrift.
Redaktion Johannes Gehrling, Lukas Schmid
Mitarbeiter dieser Ausgabe David Benke, Christian Dörre, Marcel Naeem Cheema, Benjamin Kegel, Antonia Dreßler, Tim Kühnl, Lucas Ott, Michael Leibner, Olaf Bleich, Benedikt Plass-Fleßenkämper
Lektorat Claudia Brose (Ltg.), Birgit Bauer
Layout Matthias Schöffel (Ltg.), Sandra Wendorf
Layoutkoordination Alexandra Böhm
Titelgestaltung Matthias Schöffel
Produktion, Vertrieb, Abonnement Martin Closmann (Ltg.), Uwe Hönig
Marketing Jeanette Haag (Ltg.), Simon Schmid

www.n-zone.de
Brand/Editorial Director Maria Beyer-Fistrich
Redaktion Matthias Dammes, Maik Koch, David Martin
Digital Director Simon Fistrich
New Business Viktor Eippert (Project Manager),
Entwicklung Markus Wollny (Ltg.), René Giering, Tobias Hartlehnert, David Turkadze, Christian Zamora, Ali Adlah
Webdesign Tony von Biedenfeld, Daniel Popa

Anzeigen
CMS Media Services GmbH
Dr.-Mack-Straße 83, 90762 Fürth
Sales Director
Jens-Ole Quiel, Tel.: +49 911 2872-253;
jens-ole.quiel@computec.de
Anzeigenberatung Print/Digital
Judith Gratias-Klamt, Tel: +49 221 2716-252;
judith.gratias-klamt@computec.de
Alto Mair, Tel.: +49 911 2872-144;
alto.mair@computec.de
Bernhard Nusser, Tel.: +49 911 2872-254;
bernhard.nusser@computec.de
Verantwortlich für den Anzeigenteil:
Annett Heinze, Adresse siehe Verlagsanschrift
Produktmanagement
Aykut Arik
E-Commerce & Affiliate
Daniel Waadt (Head of E-Commerce & Affiliate), Veronika Maucher, Andreas Szedlak, Frank Stöwer
Creation & Services
Wolfgang Fischer (Head of Creation & Services), Jan Weingarten
Corporate Sales & Publishing
Corporate Sales & Publishing Dirk Gooding (Head of Corporate Sales), Uwe Hönig (Head of Corporate Publishing)
Anzeigenberatung Online
Ströer Digital Media GmbH
Kehrwieder 8-9, 20457 Hamburg
Tel.: +49 40 468 567-100
www.stroeer.de, kontakt@stroeer.de
Anzeigendisposition
Franziska Behme, Annett Heinze, anzeigen@computec.de
Datenübertragung
via E-Mail: anzeigen@computec.de
Es gelten die Mediadaten Nr. 33 (01/2020)

Abonnement – http://shop.n-zone.de
Die Abwicklung (Rechnungsstellung, Zahlungsabwicklung und Versand) erfolgt durch DPV Deutscher Pressevertrieb GmbH als leistender Unternehmer.
Post-Adresse:
Leserservice Computec, 20080 Hamburg, Deutschland
Ansprechpartner für Reklamationen ist das Computec-Team unter:
Deutschland
E-Mail: computec@dpv.de
Tel.: +49 911 99399098
Fax: +49 1805 8618002*
Support: Montag 07:00–20:00 Uhr,
Dienstag–Freitag 07:30–20:00 Uhr, Samstag 09:00–14:00 Uhr
*(€ 0,14/Min. aus dem dt. Festnetz, max. € 0,42/Min. aus dem dt. Mobilfunk)
Österreich, Schweiz und weitere Länder
E-Mail: computec@dpv.de
Tel.: +49 911 99399098
Fax: +49 1805 8618002
Support: Montag 07:00–20:00 Uhr,
Dienstag–Freitag 07:30–20:00 Uhr, Samstag 09:00–14:00 Uhr
Abonnementpreis für 12 Ausgaben:
Inland: € 50,00, Österreich: € 57,50, Ausland: € 62,00

ISSN/Vertriebskennzeichen: ISSN 1433-8424; ZKZ B 43739
Vertrieb: DPV Deutscher Pressevertrieb GmbH, Am Baumwall 11, 20459 Hamburg, Internet: www.dpv.de
Druck: IPRESS CENTER Central Europe Plc., Nádas st. 8.; H-2600 Vác, Ungarn

COMPUTEC MEDIA ist nicht verantwortlich für die inhaltliche Richtigkeit der Anzeigen und übernimmt keinerlei Verantwortung für in Anzeigen dargestellte Produkte und Dienstleistungen. Die Veröffentlichung von Anzeigen setzt nicht die Billigung der angebotenen Produkte und Service-Leistungen durch COMPUTEC MEDIA voraus. Sollten Sie Beschwerden zu einem unserer Anzeigenkunden, seinen Produkten oder Dienstleistungen haben, möchten wir Sie bitten, uns dies schriftlich mitzuteilen. Schreiben Sie unter Angabe des Magazins, in dem die Anzeige erschienen ist, inkl. der Ausgabe und der Seitennummer an: CMS Media Services, Annett Heinze, Anschrift siehe oben.

Einsendungen, Manuskripte und Programme:
Mit der Einsendung von Manuskripten jeder Art gibt der Verfasser die Zustimmung zur Veröffentlichung in den von der Verlagsgruppe herausgegebenen Publikationen. Urheberrecht: Alle in N-ZONE veröffentlichten Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Jegliche Reproduktion oder Nutzung bedarf der vorherigen, ausdrücklichen und schriftlichen Genehmigung des Verlags.

MARQUARD MEDIA GROUP

Deutschland:
4PLAYERS, AREAMOBILE, BUFFED, GAMESWORLD, GAMEZONE, GOLEM, LINUX-COMMUNITY, LINUX-MAGAZIN, LINUXUSER, MAKING GAMES, N-ZONE, GAMES AKTUELL, PC GAMES, PC GAMES HARDWARE, PC GAMES MMORE, PLAY4, RASPBERRY PI GEEK, SFT, VIDEOGAMESZONE, WIDESCREEN
Marquard Media Polska:
CKM.PL, KOZACZEK.PL, PAPILOT.PL, SHOPPIEGO, ZEBERKA.PL
Marquard Media Hungary:
APA, ÉVA, GYEREKLÉLEK, INSTYLE, SHOPPIEGO, JOY, MEN'S HEALTH, PLAYBOY, RUNNER'S WORLD, SHAPE

Ausgleichssport

Jetzt bequem
online bestellen
oder abonnieren

shop.playvier.de

Auch digital erhältlich | epaper.videogameszone.de

Ein Produkt der
COMPUTEC
MARQUARD MEDIA GROUP

LASST ES UNS TOON!

MO-FR AB 20:15

MIT

AMERICAN DAD!

RICK AND MORTY

BOB'S BURGERS

SOUTH PARK

CARTOONS NUR FÜR ERWACHSENE

COMEDY CENTRAL